no. 269
1985年10/1

ゲームマシン

アミューズメント通信
OCTOBER 1, 1985

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., 9-16 Kamiyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Japan ¥7200; Overseas (air mail) - US$70.00 per year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　アミューズメント通信社　編集・発行人　赤木真澄　〒530大阪市北区神山町9-16(山名ビル)　☎06(314)0309　定価300円　年間購読料7,200円(送料共)

論潮

問われる〝将来性〟

新風営法施行後初のAMショー開催へ向け

アミューズメントマシン（AM）ショーは今回で二十三回目となるが、最初は昭和三十八年に自動販売機業界が開いた「ベンダーショー」であり、当時AM業界はまだ業界として形が定まらず自販機業界の中にあった。これが自販機業界と分離されたのは、四十二年の「コインマシンショー」からであり、「AMショー」となったのは四十五年からである。こうしてAMショーは、二度改名して今の名称となり、それから十五年経過したことになる。

三十八年から今日まで主催団体はめまぐるしく変化しているが、現在のAMショーはJAMMAとJAPEAの二協会共催となって三回目、ということになる。AMゲーム機と小型乗物機のメーカー、ディストリビューター協会としてのJAMMAと、遊園施設のメーカー協会としてJAPEAの両協会が力を合わせて、日本を代表する国際的なAMショーを、これまでの伝統を引継ぎながら今年も開催できることを、私たちは率直に喜ぶものである。

メーカーの特性

日本のAMショーはメーカー主導型であるが、メーカーにはオペレーターから発達してきたものと、当初から開発メーカーとして出発してきたものと、二通りあることを改めて確認せねばならない。オペレーターから発達してきたメーカーは、オペレーションからその必要に応じ輸入、製造、販売と業務を拡張してきており、今日に至っているが、その規模も大きく日本のAM業界の中心的役割を果してきている。一方、当初からメーカーとして出発した開発メーカーの場合、自らオペレーションを手がけるといっても、さほど重点が置かれていないという傾向を持つ。日本のメーカーと一言に言っても、その現実はさまざまで、大きく分けるとこの二通りになる、と言える。

このことは日本のAM業界の大きな特徴のひとつである。たとえば目を自動販売機や玩具や、七号風俗営業機の業界と比べてもかなり異なるし、さらに映画やレコードなどの業界と比べるといよいよ異なる。ただTVゲームの上映（営業）という点では、製作者と上映館との関係で全く似ていないと断言できないのが最近の傾向になりつつある。しかし映画館並みの投資を必要としないのもAM業界の大きな特徴のひとつである。

AM業界の歴史的経緯からすると、ひと昔前ならAM機はほとんどエレメカ技術によっていたため故障も多く、従ってある程度自分の力で故障を直せるのがオペレーターとしての要件でもあった。しかし今日のように、電子技術を含めあらゆる技術が発達すると、故障が少なくなり、オペレーターとしての技術力はさほど要求されなくなる。

容易さと安易さ

こうなると、資本とちょっとした知識があれば、一般論として、だれでもオペレーターになることができる。この〝新規参入の容易さ〟こそ、今日のAM業界を脅かすもとである、と断言する人がいる。確かに、容易さはともすれば安易さに変わり、賭博機による賭博や少年のたまり場という社会的非難の的となる厄介な問題をひき起す。しかも残念なことに、これらの問題に業界全体としてはなんら有効な対策を講じられないということを示したのが、昨年からの新風営法問題への業界の取組みかたである。敗退に次ぐ敗退ぶりであり、一般の神経では耐えられないが、どうやら業界全体とすれば安直に流されていることに、さほどの不思議はないらしい。

容易さ、という言葉に限って言えば、プレイヤーが遊びやすい容易さや、オペレーターが安全性や経済性を確保するために便利な容易さなどは、大いに歓迎できる。しかし世の中には法律はもとより常識的なモラルに至るまで、さまざまなルールがあるが、それらのルールをいい加減に無視することで、容易さはいい加減な安易さに変わるのではないだろうか。保守的立場で頑迷にルールを守れ、と言っているのではない。ルールにはルールを生み出した理由があるはずだし、その理由となる状況を十分に把握し分析し、より正しい方向へ変化させていく努力が必要なのである。いい加減な安易さでは、決して立派なビジネスとして成功するはずがない、と思う。

いい例が、今やAMゲーム機の主役となっているTVゲーム機の発達ぶりである。よく聞く「TVゲーム機はすぐ飽きられる」というのは、あまり正しい観察とは思えない。いいゲームは飽きられるのではなく、ただそのゲームのよさを超えるゲームの出現によって、一段と片隅へ押しやられ最後に片付けられるだけではないだろうか。新しいゲームだからいい、というわけではない。既存のゲームのよさを超えるというところに、大きな意味がある。

風営の試練にも

今回のAMショーは「ゲームセンター等」を「八号営業」の風俗営業に入れた新風営法の施行後、初めてのものである。従来のAMショーと比べると、業界を取り巻く環境は格段に厳しくなってきている。後退も前進も容易でないAM機ビジネスが、将来へ向けて真剣な対策を打ち出すかどうか、今回のショーではそれが最大の見どころとなる。

都道府県オペレーター協会〃連合会〃準備

設立総会へ最終詰め

第3回準備委（9月6日）で、懸案は設立後に

各都道府県のAM機オペレーター協会（組合）の〃全国連合会〃設立のための設立準備委員会（中西昭雄委員長＝TAMOA会長）第三回会合が、九月六日に東京・平河町のタイトー会議室で開かれ、〃全国連合会〃定款案などをほぼ固めたことから、設立総会へ向けての具体的な準備作業に入ることになった。これは設立されるべき〃全国連合会〃のありかたについて数多くの論議はありうるが、完全に意見の一致を見るまで議論を続けると設立が大幅に遅れる、との状況判断に立って、議論は設立後に持ち越しても支障がないとの考えで進めたもの。設立総会についてはその後、十月二十三日に東京で開かれることになったことから、一挙に具体的な準備作業が開始されつつある。

この第三回会合は第二回会合と比べると、かなり円滑に進められた。第一に、議案の大部分が八月十六日付の会合案内とともに各委員に送付されており、各委員が事前に検討することができた。第二に、非公開ながら東京都AMOP協会（TAMOA）による「TAMOA連合会小委員会」が九月三日に開かれており、TAMOAからの定款案等修正意見の大部分が、六日当日文書で配布された。以上のような事務手続きの改善のほか、中西委員長が当日議長役で進めた点も大いに評価される。

出席者は中西委員長を始めに、TAMOAから内田博氏、山田俊夫氏、井上昭男氏、そして佐久間正則氏（宮城）、大野圭一氏（茨城）、佐藤信氏（埼玉）、吉川正明氏（静岡）、加藤駿介氏、三浦保夫氏（愛知）、八尾嘉宥氏（京都）、梅原靖三氏（大阪）、平本将人氏（広島）、平岩勲氏（長崎）。さらにオブザーバーとして加茂飛智男氏、宮地実氏（神奈川）が出席した。欠席した北海道、山梨、徳島、沖縄の各協会は委員長に一任、兵庫県協は大阪府協に一任とのこと。

上の写真はOP協会〃全国連合会〃設立準備委員会・第3回会合（9月6日）のようす

冒頭、中西委員長が「全国的な課題についていつまでもNAOのお世話になっているわけにはいかない。とりあえず（連合会を）発足させ、問題があれば設立後に検討していきたい」と挨拶、議事に入った。その内容はおよそ次のとおりとなった。

(1) いわゆる地区ブロックで「関東I」にある神奈川を「関東II」に移した（異議なく了承）。

(2) いわゆる除名条項（定款第十一条）について中部三県（愛知、岐阜、三重）から「連合会に除名はおかしい」という意見があるが、このままとする（異議なく了承）。

入会金、会費は原案どおり　展示会なし、予算など未定

(3) いわゆる代議員制について、中部三県から「一団体一名でよい」との意見が出されているが、各協会会員数に応じた代議員数（当面全国で八十一名）でいくことになった（愛知のみ反対）。

(4) 入会金一律五万円、会費は協会員一社あたり年額五千円とする原案に対して、入会金二十万円、会費一律二十万円とする意見（中部三県）があり、これに関し三浦氏は「各団体の発言権、負担額を均等にするという考えであり、年会費に関しては段階制も考慮できる」と説明している。梅原氏は「大阪府協の会員数約三百のうち、風営関係は約二百。しかしそれでも風営申請業者の十五％しか組織していないということで、組織率向上が大きな課題となっている。愛知案のほうが大阪には得だが、初年度は原案でよい」と述べ、加藤氏も組織率向上を課題にしたい旨述べ、ほぼこれで結着した（初年度に限り原案どおり）。なお八尾氏から滋賀の例として「会費三千円の準会員も数に入れるのか」との質問があり、梅原氏は「会員数は各協会の自主申告でいい」との考えを示したが、この点についてはあまり明確でない。

(5) いわゆる〃連合会〃主催の展示会〃について、展示会を〃連合会〃活動に含めるべきでないとの意見（愛知、大阪）があるが、これに対しTAMOAが折衷的な「修正案」を提出した。それによると定款案第六条第五項から「展示会開催」を削除し、第六項の「その他本会の目的を達成するための諸活動」の中に組み込んでおり、山田氏は「展示会は連合会収支の上で必要なければ開催しないことになる」と説明している（異議なく了承）。

(6) TAMOAが作成した〃連合会〃初年度収支見積り（案）に関してTAMOA側の「これはあくまでも見積りであり案である」という主張に終始し、実質的検討に入らないままとなった。同案に関して、吉川氏は「NAOと比べると仕事量は何分の一になる。事業計画もできていない（のに予算案とはどういうことか）。できる限り小さい〃内閣〃でスタートすること。そうしないとNAOと同じことになる」との意見。三浦氏が「専務理事を置くのか」と質問したのに対し、「専務理事と女性一名は必要だが、ここで議論しても意味ない」と内田氏が答えている。事業計画は未定、初年度予算もはっきりしない（いずれも設立総会で審議されるべきものと見られている）が、中西委員長が「初年度一千五百万円の予算で一応了解してほしい、今後手直ししていく」と述べ、了承された。

(7) TAMOAからの修正意見がいくつか出された。うち「役員の選任」（定款案第十四条）について、会長、副会長、監事が「会員より推薦された者の中から選出する」が「代議員の中から選出する」に修正された。また代議員選出基準案第一項の後半にある、選出代議員が会長、副会長に選任されたとき代議員を補充する、となっていたのを全文削除した（以上異議なく了承）。理事の数を関東I、東京、大阪において二名から三名へと増員する、という提案は否決された。

10月23日、東京で設立総会　前日にNAOは熱海で解散

(8) 設立総会の日程について、平岩氏からAMショー期日前後にしてほしいとの意見が出されたが、時間を要するとの観点で退けられた。平岩氏は代議員だけでなく、各協会の全員が出席できるよう求めたが、山田氏は連合会は各協会が会員であり代議員だけでよい、と答えている。なお山田氏は総会のため地方から出てくるのは大変なので文書総会でもよい、との発言をしている。

結局日程は十月十五日ごろとの案で一応了承された。そして各協会への連絡手続き、各協会からの手続きが次に話題になり、十月五日までに入会申込み書を提出するとの予定で進めることになった。なお、会議終了直前に、八尾氏が事業年度が決まっていないことを指摘、論議したうえで八月末締めという結論に落ち着いた。

以上で第三回会合を終えたが、その後の事務手続きが進んだ結果、十月二十三日に〃連合会〃設立総会が東京・霞が関の東海大学校友会館で開かれることになった。この予定が確定した後、すぐさまNAOは同二十二日に「解散手続きのための理事会」を熱海で開くことを決めた。〃連合会〃準備委員会としては、NAOからの介入を受けないとしているが、NAOがなんらかの形で〃連合会〃に関与する可能性はいぜん残されているもようである。多くの課題を残したまま〃連合会〃は設立される見込みとなったが、その上にNAOからの介入によって余計に〃連合会〃運営が困難になるようなことは避けるべきだ、と関係者では望んでいる。

【22めんに九月六日の設立準備委員会の結論に基づく定款案など掲載】

特許・実用新案 出願公告・公開（9月1日～13日）

特許庁に出願された特許および実用新案の公告ないし公開の最新分で、AM業界関連のものは次のとおり。記事内容は、公告／公開の日付、発明／考案の名称、出願人、公告／公開番号、出願番号の順に掲載。なお㊞は審査請求のあったものを示している。具体的な内容については、各地の発明協会などにお問い合わせ下さい。

特許出願公開

九月四日付＝「テレビゲーム装置」、任天堂㈱（京都）、60－171063、59－29089。「娯楽用擬似体歩行乗物」、東洋娯楽機㈱（東京）、60－171064、59－27450。

九月七日付＝「アニメーション制御方式」、カシオ計算機㈱（東京）、60－174169、59－29971。

九月十二日付＝「ライトガンゲーム装置」、㈱タイトー（東京）60－179079、59－34457。

実用新案出願公開

九月七日付＝「回転式ゲーム盤」、川又英雄（神奈川）、60－135181㊞、59－21752。同、60－135182㊞、59－21753。

九月十三日付＝「ベースボール・ゲーム」、早川敬（埼玉）、60－138579㊞、55－138665。「隅取りゲーム器」、梶原郁貴（兵庫）、60－138580㊞、58－172944。「スロットマシン」、徳山謙二朗（大阪）、60－138588、59－28783。

末角氏が社長に就任

タイトー初の社外からの起用、元クラウン社長

末角要次郎社長

㈱タイトー（本社東京）では九月十一日、臨時株主総会ならびに取締役会を開き、中西昭雄代表取締役社長が取締役相談役になり、社外から末角要次郎氏を代表取締役社長に迎え入れるとの役員異動を決めた。同日の会議ではこのほかの役員異動はなく、資本（資本金四億四千八百万円）の異動もない、とされている。

中西氏が社長を退き、代表権のない取締役になったことは、業界では大きな話題になりつつあるが、同社では中西氏は今後とも経営全般にわたって関与するとしており、業務上の変化はないもようである。なお中西氏は昭和二十七年立命館大経済卒、三十年タイトー（当時は太東貿易）に入社、以来ずっと故ミハイル・コーガン社長のもとで同社経営に携わり、四十年に常務となり、コーガン氏が昨年二月に死亡したのに伴ない社長を引継いだ。同氏は東京都AMOP協会（TAMOA）会長、都道府県AMOP協〃全国連合会〃設立準備委員長を兼ねている。

新たに社長に就任した末角要次郎（すえかど・ようじろう）氏は、昭和二十一年に神戸の村野工業学校を卒業、二十二年㈱ダイエー（三十二年設立）の前身である友愛薬局に入社、以来ダイエーとともに歩んできた。四十五年ダイエーの常務、五十一年クラウン㈱（当時ダイエーの子会社だった）の社長、五十九年ダイエーの子会社のひとつである第一建設工業の会長を勤め、今年五月に第一建設工業を退社している。AM業界の経験は今回が初めてとなる。

末角氏を新社長に招いたことに関し、同社では同社がAM産業以外へと経営を多角化させており、視野の広い外部の人で、経営者としての経験が豊富な人物ということから招いたとしている。詳しくは十月上旬に予定されている記者会見で明らかになるもようである。

アイレムは安田社長

もと村田製作所の常務、資本系列から着任

安田　月二社長

アイレム㈱（本社大阪府松原市）では九月一日に臨時株主総会ならびに取締役会を開き、高嶋哲氏が代表取締役社長から取締役に退くとともに、同社の上部系列会社である㈱村田製作所から安田月二（やすだ・つきじ）氏を代表取締役社長に迎え入れる、との役員異動を行なった。

これによりアイレム㈱の役員構成は次のとおりとなった。代表取締役社長＝安田月二氏（新任）。同・専務＝高堂良彦氏、北秀夫氏（留任）。取締役＝高嶋哲氏、高嶋由之氏、中座昇氏、中野哲雄氏、川上秀雄氏（同）。監査役＝太田登氏（同）。

なおアイレム㈱はAM機のオペレーション部門を、またアイレム販売㈱（本社大阪）は商品開発・販売部を、それぞれ担当しており、いずれも㈱ナナオ（本社石川県松任市、高嶋哲社長）の子会社。

ちなみにアイレム販売㈱の役員構成は、代表取締役会長＝高嶋哲氏、同・社長＝高嶋由之氏、取締役＝高堂良彦氏、北秀夫氏、津村建二氏、中座昇氏、監査役＝太田登氏となっている。

今回の異動は、高嶋哲氏がナナオの社長業務に専念するためのもの、とされている。またナナオは㈱村田製作所（本社京都府長岡京市、村田昭社長）の系列下にあることから、村田製作所の元重役である安田月二氏がアイレムに招かれたもの。

安田月二氏は大正十二年七月生まれ、本籍京都。昭和十九年明治大学法卒、二十六年村田製作所（二十五年設立）に入社、販売を担当、三十六年に取締役、四十七年常務に就任、今年六月同社を退社した。村田製作所はセラミック・コンデンサで首位にある有力上場会社。安田氏は同社で販売を三十五年間担当してきた。

なおアイレム㈱は旧社名アイピーエム㈱で、もともとオペレーター会社。五十五年に㈱ナナオの資本下に入り、その子会社となっている。

新風営法に基づく風営営業所の

「管理者講習」始まる

新風営法（風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律）第二十四条第六項に基づく「管理者講習」が、「八号営業」関係では東京で七月十八日から、大阪で九月五日からそれぞれ行なわれており、他の道府県でも実施されつつある。この「管理者講習」は法律で義務づけられているものであり、「管理者」は必らず受講しなくてはならないことになっている。

新風営法の「管理者講習」は、都道府県の公安委員会が行なうものであるが、同法第三十九条第二項第四号の規定によって公安委員会から委託を受けた風俗環境浄化協会（多くの都道府県で防犯協会連合会が担当している）が実施するかたちとなっている。東京の場合築地署管内を対象とした七月十八日からの四日間から開始、渋谷が八月二十三日、赤坂が九月十一日、愛宕が九月十八日、麻布が九月二十七日、四谷が十月九日、新宿が十月三十一日、池袋が十一月六日、本所が十一月二十日などとなっている。東京の場合、料飲関係と遊技場関係（さらに麻雀だけ別にする新宿の例もある）に分けて開いている。

大阪の場合はすでに風俗営業の「管理者講習」を七月から実施、七号のパチンコ店など遊技場関係も進んできているが、「八号営業」については集中して行なうとのこと。場所は農林会館、九月五日を皮切りに、十二日、十八日、二十日、二十四日、二十七日、三十日と実施しつつあるが、十月以降の日程は未定。

「管理者」については旧法ではその選定、人的欠格事由について定めていた（条例事項）が、新法では法律事項とし「管理者の要件」「管理者の業務」などを加えた。「管理者講習」は新たに加えられたもののひとつで、違反者に対する罰則はないが、法令違反を理由に「指示および行政処分」がありうる。営業者と管理者は注意する必要がある。

セガ社が家庭用上位互換機

「マークIII」発表

機能アップ、「テレコンパック」も

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）ではこのほど同社家庭用ゲーム機の新機種として「セガマークIII」を十月一日から発売するとともに、UHF電波でテレビに送信できる「テレコンパック」を十一月以降発売することを明らかにした。

同社家庭用TVゲーム機には「SG－1000」と「SG－1000II」があり、その上位機種として「セガマークIII」が生まれたことになる。従って、これまでのセガ社ゲームカートリッジやICカードソフト「セガマイカード」も「セガマークIII」で使える。

「セガマークIII」は従来機をベースにグラフィック機能をアップ、またスクロール機能など加えた全面的な新機種で、特徴は次のとおり。①従来機でカラー表示が十六色だったのが六十四色と豊富になり、このためゲームキャラクターを含めゲーム画面が一層鮮明になった。②従来機にはなかった「上下左右、斜め、部分」の各スクロール機能がついて、ゲーム展開が豊富になった。③「テレコンパック」が使用できる。以上のほかは従来機とほぼ同じ（価格も一万五千円で同じ）。十月一日発売後一年間で六十万台の出荷を目標にしている。

これに伴ない「セガマークIII」専用TVゲームソフトとして、「セガマイカード・マークIIIシリーズ」五ゲームが同時発売となる。これらのゲームソフトは「ハングオン」「テディボーイ・ブルース」「グレート・ベースボール」、「グレート・サッカー」、「アストロフラッシュ」の五種類で、いずれも価格四千三百円となっている。これら専用のゲームソフトは「SG－1000」「SG－1000II」では使えないので注意を要する。

また「セガマークIII」に伴なう周辺装置として「テレコンパック」が十一月以降発売される。これは、従来機ではRFコードでテレビに接続していたのに代え、UHFの24または26チャンネルに送信、テレビ側の小さなアンテナで受信するというコードレス方式。これを使うと、テレビとの間にコードは不必要となる。販売価格は四千円。同社ではさらに同社パソコン用の周辺装置を追加していく、としている。

「セガマークIII」用のソフトから、「ハングオン」（上）と「テディボーイ・ブルース」

セガ社の新機種「セガマークIII」と、「テレコンパック」（アンテナも）

セガ社かねてより建設中の

新本社ビル竣工

電話はダイレクトイン、アウト式に

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）では、かねてより建設中の新本社ビルが完成し、九月二十四日から新本社ビルでの業務が開始されることになった。これに伴ない電話が従来の交換手取次方式からビル電話（各部直通のダイレクトイン・アウト）方式に改められることになっている。

新本社ビルには役員室、総務部をはじめ、営業事業部、販売事業部など本社の事業部が全部入るうえ、開発部の大部分も入る。旧本社の事務所は商品センター、工場は製造部など、道路を隔てた向いの別館（旧新館）は開発部の一部などが残る。

新本社ビルの主な電話番号は次のとおりで、受付（案内）は☎七四三－七四〇〇（代表）となる。販売事業部☎七四三－七四三二、営業事業部☎七四三－七四三三、HE事業部☎七四三－七四三五、海外事業部☎七四三－七四三八、総務部☎七四三－七四三〇、情報システム部☎七四三－七四四六、法務部☎七四三－七四三九、秘書室☎七四三－七五三〇。

なお新本社ビル竣工式は九月十八日行なわれる。

共催2協会会長メッセージ

健全な娯楽、明るい社会

JAPEA会長
山田三郎

余暇活動の活発化 遊園施設業界では 安全性は当然との 前提にルール強調

第二十三回AMショーが、「健全な娯楽 明るい社会」をテーマに、ここに賑々しく開催されますことをまずもってお喜びいたします。

わが国の余暇活動は年を追って生活の一部として定着、活発化し、とりわけレジャーへの関心度がことのほか高まっております。それらを素晴しく演出し、そのニーズにお応えするという意味合いからも、われわれ業界の在り方が、国の内外を問わず今日ますます注目されてまいりました。また近年、わが遊園施設業界は最先端技術を駆使した技術革新が進められ、まさに画期的な歩みを続けております。そして遊園施設の大型化、高度化に伴ない、安全管理面の強化とりわけソフト面（運行管理）の充実が、昨今とくに叫ばれてまいりました。即ち、最近〝安全は当然のこと〟という認識での利用客が大多数を占めるなかで、遊園施設にも利用されるうえでのルールがあること、そしてこのルールをより分り易くご理解願うことこそソフト面での重要、緊急課題といえましょう。

また本年は、当協会会員有志による〝科学万博—つくば85〟の「星丸ランド」や展示ゾーンへの参画を、さらに現在開催中の〝コウベグリーンエキスポ85〟にも、当会員有志により「もりっこランド」への参加を果たしております。今後、かかるイベントへの積極的な参画を通じ、そしてさらに研鑽と努力を重ねることにより、当協会のなお一層の発展を期するとともに、本ショーのご盛会を心から祈念してやみません。

JAMMA会長、ショー委員長
中村雅哉

日米とも厳しい環境 コピー対策では成果 AM機メーカーとして世界の期待に応ず

アミューズメントマシン製造者にとって、今日ほど、厳しい環境に立たされたのは、未曽有のことであります。われわれに大きな市場と希望を提供してくれたアメリカも、長期間、低迷状態を抜け出せないままであります。

これには、幾つもの要因が考えられますが、とにかくエキサイティングな、画期的な新製品の発表が少なかったという、メーカー自身の責任を要因として挙げないわけにはまいりません。これは、まことに残念なことであります。幸い、来年一月一日には、改正著作権法が施行されます。コンピュータプログラムの著作権が名実ともに確立され、ビデオゲームの流通にも、公正な秩序が樹立される環境が整備されると確信しております。

このようなときに、第二十三回アミューズメントマシンショーが関係各位のご努力により、盛大に開催されることは、まことに喜ばしく、ご同慶に堪えないところであります。われわれに対する世界中のアミューズメントマシン関係者の、熱く大きな期待に応えていくために、さらに一段と切磋琢磨し、限りない前進を目指して、研鑽努力を重ねなければならないと存ずる次第であります。

最後に、厳しい条件下にもかかわらず、ご出展下さいました各社に深い敬意を表し、併せてショー開催にご尽力下さいました関係各位に厚くお礼を申しあげ、ご挨拶とさせていただきます。

ナムコ新作ロボ

軽量走行型と販売用の2種発表

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）ではこのほど、同社開発アミューズメントロボットの新作「ビニール製ラジコンロボット」と「ハンディ・パンフレットロボット」の二種類を発表、同社AMロボットの展開幅をさらに拡げた。

「ビニール製ラジコンロボット」（名称未定）はラジコン操作で作動するもので、駆動ベースの上部にビニール膜を空気でふくらませたロボットキャラクターをかぶせたもの。このキャラクターの基本的デザインは、「ガンダム」のデザインで知られている大河原邦男氏によるもの。大きさは最大幅七十㌢、高さ九十㌢で、特徴として①軽量で持ち運びが簡単、②軽いため動き（前進、後退、回転）がスピーディー、③上部がビニール製のため人にぶつかっても安全、④ビニール製のキャラクター部分は簡単に取り替えが可能で、しかも安価——などの点が挙げられる。

同ロボットはつくば博会場で毎日二回行なわれている「パレードEXPO85」に七月二十日デビューしており、同博閉幕まで愛きょうをふりまいている。なお同社では同ロボットをイベント用にリースするほか、販促用ロボとしての販売（価格未定）も予定している。

「ハンディ・パンフレットロボット」（名称未定）は、従来の同社「パンフレットロボット」をベースに、販売用として量産できるよう開発されたもので、ゾウがしゃべりながら鼻でパンフレットを渡すというロボット。高さ六十㌢でコンパクト、取り扱いが簡単、客が触れてゾウの鼻に力が加わってもクラッチ機構により安全なことなどが特徴。同ロボットは今年末、三十五万円の価格で発売される予定で、現在予約注文を受付けている。

同社では、社長室事業課がこれらAMロボットを担当しており、以上二種類のロボットについて「今まで手がけてきたAMロボットの基礎技術を生かしたニュータイプ」としている。とくに販売用「パンフレットロボット」の売上げは今年度中に一億円以上見込まれており、期待されている。

ナムコの新作ロボット（いずれも名称未定）。右の写真はビニール製ラジコンロボット、下の写真はハンディ・パンフレットロボット

米国タイトーに

ユーピーエル「ペンギンウォーズ」

㈱ユーピーエル（本社栃木県小山市、鷲谷晴美社長）ではこのほど、同社TVゲーム機「ペンギンくんウォーズ」に関して、カナダを含む北米市場について独占的販売権を、米国のタイトー・アメリカ社（イリノイ州エレク・グローブ・ビレッジ、ポール・モリアリティー社長）に与え、PC基板ベースの許諾を行なったことを明らかにした。

同ゲームの北米市場への許諾は、タイトーアメリカ社からデジタル・コントロール社（ジョージア州ノークロス、マイク・マッキー社長）などにサブライセンスが行なわれている。なおゲーム名は「ペンギン・ウォーズ」となっている。

新日本企画の「タンク」 海外3社に許諾

北米市場へはキットコープ社に

㈱新日本企画（本社大阪、川崎英吉社長）ではこのほど、同社TVゲーム機「タンク」について海外三社にそれぞれの市場について独占的販売権を認める許諾を行なったことを明らかにした。

それによるとカナダを含む北米市場については米国キットコープ社（本社イリノイ州エルク・グローブ・ビレッジ、ジョー・ロビンズ会長、ハワード・ルビン社長）に八月上旬許諾した。キットコープ社では「T.N.K.Ⅲ」のゲーム名で発売する。また西独市場についてはADPオートマテン社（ガーゼルマングループ、本社エスペルカンプ、クラウス・ビルマン社長）に対し、英国市場については英国のエレクトロコイン社（本社ロンドン、ジョン・スタージデス社長）にそれぞれ許諾しており、これらの市場で同ゲームは「タンク」の名前で発売される、とのこと。

同ゲームは操作スイッチが独特のものになっていることから、PC基板と操作盤のセットで輸出される。

キットコープ社に

ジャレコ「シティコネクション」

㈱ジャレコ（本社東京、金沢義秋社長）ではこのほど、同社TVゲーム機「シティ・コネクション」に関して海外二社にそれぞれの市場について独占的販売権を認める許諾を行なったことを明らかにした。

それによると、カナダを含む北米市場については米国のキットコープ社に対して、またスペインについて同国のBCNインターナショナル社に対して、それぞれPC基板ベースで許諾した。いずれの場合も、同ゲームは「クルージン」の名で発売される。

新会社設立

プロジェクト商事＝大阪市城東区野江三の二七の一〇、☎九三三—二〇五五、川田和男と小坂義輝の共同代表。

事務所移転

アイレム販売㈱・サービスセンター＝石川県河北郡内灘町字緑台一の一七四、ウチナダ電子工業㈱内、☎（〇七二二）三八—四一三三。

第23回AMショー小間配置

23rd Amusement Machine Show
EXHIBITORS

23rd Amusement Machine Show

各社出展内容一覧

（50音順）

本紙恒例の企画として今年も、AMショー出展内容ならびに出展者側の抱負を網羅いたしました。この「各社出展内容一覧」により、実際の展示会場での内容についてご理解が深まり、その価値が高まるよう念じております。

AMショー開催を目前に、お忙しい中をご回答下さいました出展各社の方々に心よりお礼申し上げます。なおこの原稿は九月初旬に締切らせていただいている関係上、実際の出展内容とは多少異なっていることがありうることを申し添えます。また出品機種について主催者側では、今回も従来どおりGマシンを排除する姿勢で臨んでいますが、ただその排除基準に変則的な面がありすっきりしない点も見受けられるため、展示内容に多少の混乱が見られることもご注意申し上げます。

展示会場は五十八年から使用し今回で三回目となる東京流通センターで、全会場が三フロアに分かれており、各種AM機が会場を埋め尽くす予定です。多種多様な製品を出品する出展社が多いことから、機種による分類よりも社名五十音順で配列するほうがわかりやすいとの見地から、以下のページは社名五十音順になっています。ただし出展内容が同じ系列会社は、まとめて掲載しています。

今回のショーは二協会（JAMMAとJAPEA）共催となって三回目ですが、新風営法施行後初めてのショーであり、今後の動向を見る上で重要なものとなるもようです。なお開催日が二日間しかないこと、従来の小間単位による出展計画にとどまっていること、また会場の制約など改善されるべき点はいくつかありますが、落ち着いた展示会場になることを改めて望みたいと思います。

（編集部）

出展内容
50音順
23rd Amusement Machine Show

新TV機とメダルゲーム機

アイレム販売

出展方針 変化し多様化する市場のニーズに対応し、独創性を重視した商品開発を目指している同社は、アミューズメント商品の開発はもちろんその他の新規商品も積極的に開発していくことをアピールする。

出展内容 TVゲーム機①「バトルバード」＝立体効果のある画像を使用したスペースゲーム（新製品）。②「アルマジロ」＝宇宙の探険をテーマにしたもの（新製品）。③「ロットロット」＝スティックを操作して、ボールを高得点ポケットに多く入れていく。アーケード機④「ドクターースイング」＝プレイヤーのゴルフスイングのフォームをビデオを使って再現するもので、フォーム矯正に役立つ。メダルゲーム機⑥「ネバダ21」（参考出品）＝主として海外向けに開発したもので、五人用のマスゲーム機。

占い機⑦「ネーム・トリップ」＝同社〝PTTシリーズ〟第五弾で、姓名（アルファベット）から導き出した数字により運勢を占うが、これに加えてその人が幸運を招くペンネーム（マスコットネーム）も付けてもらえるというもの。

このほかTVモニター⑧「MS7シリーズ」（ナナオ製カラーモニター）なども出品する。

レール走行式を充実

朝日エンジニアリング

ポンピングログ

出展方針 鉄道模型、汽車に始まって創業八十年という同社は、そのレール走行式乗物機製造の歴史を生かしながら開発に努めており、今回のショーでは汽車の原点とも言えるイギリスの機関車「ロケット号」をメーンに出品。同機は現代の子どもたちにより親しみやすく表現し、本物の蒸気機関車を見たことのない子どもたちに汽車の面白さ、鉄道の偉大さを知ってもらうことを趣旨として開発されたもので、この趣旨を強くアピールする方針で臨む。

出展内容 レール走行式乗物機①「ロケット号」＝レール幅が四百五十ミリゲージの登坂も可能な機関車で、排煙装置付きで走行音とメロディー（六曲選択）が流れる。客車（二人乗り）は連結可能。②「ポンピングログ」＝ポンプ式のハンドルを上下に動かしレール（六百ミリゲージ）上をトロッコのように走らせる人力走行タイプで、ブレーキ付き、プラットホーム内走行用モーター付き、二人乗り。

定置型乗物機③「救急消防車」（仮称、新製品）＝クラシックな消防自動車をモデルにしたもの。④「ロケット号」（新製品）＝同名レール走行式乗物機の定置型仕様。⑤「自動踏切」（新製品）＝レール走行式乗物機の踏切り部分に遮断機のバーと連動させて設置する扉（九十度に開閉）で、踏切りを渡る人の安全をより高めるためのもの。同社小間にて①とともに設置して実演紹介。

硬貨メカニズム拡充

旭精工

出展方針 AM業界のコインメカニズム機構に対するニーズに応えるとともに、独自のオリジナル製品の開発を追求する同社では、同社製品が低価格で使いやすく信頼性のあることを確信するとし、今回のショーではとくに硬貨およびメダルを正確にしかも素早く選別する機構、また確実に無理なく払い出す機構をメーカー、ユーザーにアピールする。

出展内容 セレクター①「AD-85W」＝ドロップタイプで1ウェイと同じサイズで2ウェイ方式（新製品）、②「757-P」＝フロントタイプ（新製品）、ドロップタイプ③「AD-81P」、④「AD-81P2」、⑤「AD-81D」、コインセレクター⑥「720-A/B」、⑦「720-A/F37」、⑧「720-A/B-W」、⑨「730-A/B」、⑩「730-A/F37」、⑪「730-A/B-W」、電子セレクター⑫「810-E」、⑬「810-ES」、⑭「KWM-2200-FT」、⑮「KWM-740」など。ホッパー⑯「WH-1」＝一枚も残さず高速で払出す（新製品）、⑰「CH-2500」、⑱「CH-500」、⑲「GAH-1」、⑳「DH-750」など。ドアシリーズ㉑「AD-サービスドア」、㉒「NAD-サービスドア」、㉓「キャッシュボックスドア」など。

このほか紙幣識別機、コインタイマー、ペイアウトソレノイド、スタンプディスペンサーなど各機種を出展する。

動物ものエアー遊具

大阪テント

出展方針 健全性とスポーツ性、安全性の高いエアーアクション遊具を専門的に手がけてきている同社は、同社〝エアーアスレチックシステム〟シリーズの新作を披露し、他の〝エアージャンポン〟〝エアボン〟などとともに同シリーズの充実を図っていくとしている。

出展内容 エアーアクション遊具〝エアーアスレチックシステム〟①エアーマウンテング「ステゴザウルス」、②エアーパンチング「ゴリラ」。いずれも特殊なキャンバスと空気の造型物（キャラクター）にネット、ロープなどを組合わせ、子どもたちがその上で飛んだり跳ねたり、登ったりして遊ぶというアスレチック要素を加えたもの。同社小間では展示スペースの関係上、そのままの展示はできないため、同遊具の各ユニットを個々に実物展示することになっている。

メダルゲーム機展開

大森電気

出展方針 今回のショーに際し同社では、顧客のニーズをヤングアダルト層に絞りメダルゲーム機のみを出品する。出品機種は製造許諾を受けている日本物産製オリジナ

23rd Amusement Machine Show

出展内容 50音順

ルゲームを中心に、大森電気製キャビネットを使用して紹介する。なお同社は今後の抱負として、ファミリー客に目を向けメカ的な商品を開発していきたいとしている。

出展内容 メダルゲーム機①「ジャンゴレディー」、②「ナイトギャル」、③「スウィートギャル」＝いずれも日本物産のオリジナルで、マージャンを内容としたもの。④「ハナロイヤル」、⑤「フルーツ&バニー」、⑥「カントリーガール」＝同じく日本物産のオリジナルで、絵柄合わせをテーマにしたゲーム。⑦「花ピューター」＝日本物産開発の花札を内容としたもの。⑧「ロイヤルカード」＝日本物産開発のブラックジャックをテーマにしたもの。⑨「スーパーマックス」＝アルファ電子と日東エレクトロニクスが共同開発したもので、競艇をテーマにしたゲーム。

新プライズ機を披露

カトウ製作所

出展方針 "「喜び」を創造する"を方針として研究開発を続けている同社では、オリジナリティーのある製品の企画、開発を一層高め、市場のさまざまなニーズに応える製品を紹介する。

出展内容 プライズマシン①「ドキドキ・ホームラン」＝同社"カプセルシリーズ"の第四作で、省スペースのコンパクト機。中央にホスト役のロボットがおり、硬貨を投入するとロボットが回転してプレイヤーのほうを向き、ゲームがスタートする。所定の位置から投げられるボールを、タイミングよく打ち返すとホームラン（当り）になり景品が払い出される。

アーケード機②「メルヘンでんわぼっくすⅢ」（VHD方式によるアニメ映像を見て楽しむ）と新ソフト第三弾＝「少公女セーラー」、「トム・ソーヤの冒険」、「マシーンブラスター」、「ヘ～い！ブンブー」、「ふしぎなコアラ・ブリンキー」、「あらいぐまラスカル」など新アニメ六種を紹介する。

TVゲーム機キャビネット③「カフェ・キャビ」＝ファッション性豊かなシンプルなデザインで、ゲームセンターやSCロケはもちろん、ファーストフード店やブティックなどどんな店舗に設置しても雰囲気を壊すことなく客を引きつける。

④「AV・MSシステム」＝TVゲーム機の画像を壁などに設置したモニターに映し出すシステム。狭いスペースを有効に使いディスプレー効果もあり、カフェ・レストランやビデオ店などとの複合化に適しているもので、"エンターテイメント・スペース"の一部を展示する。

独特のミラーハウス

思川企画

出展方針 終始一貫、健全娯楽機の開発に努めてきた同社は、今回のショーではこれまでとは異なった未知的空間の体験ができるミラーハウス「キュービクル1」や起伏の激しい傾斜地でも敷設できる輸送システム「ラックカー」などの大型施設から小型乗物機やガンゲームなどのアーケード機まで幅広く展示する。

出展内容 大型遊園施設①「キュービクル1」＝従来のミラーハウスに特殊照明、電子技術を導入することにより、これまでにない未知的空間を体験できるもので、話題性も高く子どもから大人まで幅広く誘引する。なお既存のミラーハウスの改装でも可能。

②「ラックカー」＝傾斜地に"ラックレール"を敷設し、その上を車両に設けられた駆動歯車がかみ合って移動するもので、地形に合わせてレールを敷設すればよく、車両も走行傾斜角度に応じて自在に変化する。従来の輸送システムに比べ、機構および施行が簡単になり、しかも安全装置はレールクランプ式非常停止装置など三重に装備している。遊園地やゴルフ場などに適した四人乗りから大型百人乗りまで用途により応じられる。

バッテリーカー③「ジュピター7」＝朝日エンジニアリング製で、思川企画が総発売元。従来のバッテリーカーにレーザー光線銃が付いており、同機他車の側面と後部の計三カ所にある標的を撃つと他車がスピンする。また別に固定した標的を設けるとガンゲームも楽しめる。

アーケード機④「レーザー77」＝特殊バッテリー内蔵のピストルで壁掛型ターゲットを狙い撃つもので、銃声とともに着弾点、スコアが表示される。⑤「ニューレーザー77・モンスタータイプ」＝従来の「レーザー77」のボックスタイプの標的を鬼面にかえ、撃つ楽しみを倍加させたもの。スコアーとショット残数を手先で表示する。⑥「同・アイドルタイプ」＝一つの標的に複数のヒッティングポイントをあらかじめ配置してあり、ゲーム中にランダムに表示されたポイントを撃つ。標的のキャラクターは野菜になっており、スコアー、ショット残数は手元で表示される。

ラックカー（イラスト）

定置型乗物を3機種

加藤工業

出展方針 "子どもたちの夢を育てる"をテーマとする同社は、今回のAMショーにおいてロケーションのアイキャッチャーとして効果的な夢とメルヘンの世界から抜け出したような乗物機の新製品を出展する。

出展内容 定置型乗物機①「ペアーペンギン」＝かわいらしいペンギンをテーマにしたもので、胴体部分をくり抜いて二人掛けの座席が向い合って設置されている。両面ツインタイプで、片面にネクタイをした"泣きむしゴロー"が、反対側にはリボンをした"仲よしミミ"がそれぞれ描かれており、どちらからも乗れる。一台で二台分の効果があり、ファンタジックなディスプレイ効果も大きい。音声付き。高さは一・八七㍍、奥行き一・四㍍、幅一・〇㍍、四人乗り。

定置回転式乗物機②「フレンドペンギン」＝①と同じくペンギンをデザインしたもの。音声付き。高さ二・〇五㍍、直径一・六㍍、四人乗り。③「恐竜」＝同社"ミニメリーシリーズ"の第四弾で、アニメチックな恐竜"プロントザウルス"と"スティゴザウルス"の二台が回転する。高さ一・二五㍍、直径一・一九㍍。パラソル付き仕様は高さ二・三七㍍、直径一・九㍍。二人乗り。

TVゲーム機④「バギーボーイ」（辰巳電子工業製）＝三面マルチ採用のドライブゲーム機で、世界の四大コースに挑戦する。

フレンドペンギン

ミニメリーシリーズ「恐竜」

ペアーペンギン

出展内容 50音順

23rd Amusement Machine Show

TVゲームとビデオ

カプコン

出展方針 製品のライフサイクルが短かくなりつつあるとされる現状にあって、同社では息の長い、安定した収益を上げる新しい製品づくりを目指している。AMショーではそうした開発商品も含め、同社の新しい技術と創造性を結集した商品を紹介する。

出展内容 TVゲーム機①「魔界村」＝魔物との戦いをテーマにしたもので、ナイトがさらわれた姫を助け出すため魔界に乗り込んでいく。全部で六ステージの展開があり、ヤリなど五種の武器を効果的に使って敵を倒していく。画面は各ステージの構成により左右または上下にスクロール。

アーケード機②「ムービーBOX」＝新市場開拓を考えて開発したもので、ビデオデッキ（VHS方式）による映画などをTVモニターにて見せる。今回のショーでは、「魔界村」など同社開発のTVゲームをビデオ化して、同社ゲームソフトをアピールする。

各社新製品を幅広く

カワクス

出展方針 AM業界が初めて経験する新風営法施行による沈滞ムードを、今回のAMショーで打破できることを期待して出展する同社では、創業以来ずっと経営の基本方針としている「顧客のために」という姿勢を、今回のショーでも発揮できることを願っている。また同社は常にオペレーターの意見をメーカーに強く訴えることができるディストリビューター、また各メーカーの製品をよりすぐって良質のものをオペレーターに供給できるディストリビューターを目指し、今後も日々努力を重ねていく覚悟であるとしている。

出展内容 プライズマシン①「ラッキークレーン」（ユーピーエル製）＝クレーン機、②「D－51」（ひまわり製作所製）＝ミニSLの走行をテーマとしたもの。③「シティ」（楠野製作所製、新製品）＝ニュータイプの変形パチンコゲーム。④「サバイバル」（同）＝パチンコゲームで盤面が三区分され、三つのレバーで順に玉を打っていく。

TVゲーム機＝セガ社、タイトー、ナムコ、データイースト、日本物産、ユニバーサルなど国内有力メーカーの新製品を多数紹介。

このほか両替機と計算機（グローリー製）、アミューズメントマシン用各種パーツ類（セイミツ製）なども出品する。

家族指向の大型機を

関西娯楽

出展方針 ここ数年間、AM業界では若者を対象とした大型スリリングマシンが各遊園地の目玉施設のように扱われているが、本来の遊園地は若者層のみに限られるのではなく、あらゆる層が楽しめる憩いの場でなければならないとする同社では、客が遊園地に何を求めて来るのかという原点を探求し、楽しい思い出の提供と明日への活力を生み出すことが絶対的な使命であるととらえている。

また各遊園地における長年の豊富な委託営業経験を最大限に生かし、後々まで営業管理、技術管理が容易な機械づくりを続けていることを強調。今回のAMショーでは来場者との対話を重視したロビー風の小間運営を行なうとともに、同社製品をVTRとパネル展示により紹介する。その中でもとくに人気機種となっているキャラクターを配したモノレール「スカイラブ」シリーズをアピールする。

出展内容 大型遊園施設①「スカイラブ」＝高架式レールに吊り下げられた四角いワゴンが、レールに沿って走行するもので、ワゴンの上部に大きなキャラクターが乗っており、「スカイダンボ」「あひる艦隊」「スカイウッディー」などの機種がある。このほか②「スーパーループ」、③「フライングカーペット」、④「メルヘントレイン」、⑤ファンハウス「大魔境」などや、①に関して空間の有効利用として園内の景観、地形に合わせた設置ができ、しかも遊覧と輸送をドッキングさせたシステム⑥「SMS」を紹介する。

明るいイメージ作り

関西精機製作所

出展方針 当アミューズメント業界が、風営法の持つ暗いマイナーなイメージに押しつぶされることなく、より明るいイメージの業界であり続けてほしいと希望している同社では、そのひとつの方向性として今回のAMショーでスポーツゲームコーナーとラジコン（カー、ボート、ロボット）コーナーを設置する。

出展内容 ラジコンカー①「R／Cカーランド」

出展内容 50音順

＝同社ラジコンシリーズ第三弾。軽快な音楽が流れる中、リアルな自動車が走る。特許の集電方式により電池交換が不要でメンテナンスが楽。同社では「これ一台で明るい雰囲気のコーナーが完成する。また幼稚園児、小学生が対象なので長い商品寿命が期待できる」としている。このほかラジコンのボートとロボットも展示。

アーケードゲーム機〝Xシリーズ〟②「キックス」（米国ICE社開発）＝サッカーをテーマとしたヤキトリ式ゲーム機で、パスやドリブルなどのテクニックも楽しめる。③「チェックス・ジュニア」（同）＝アイスホッケーがテーマの同シリーズ第一弾「チェックス」のジュニア版。プレイフィールドを約十センチ下げることにより、子ども同士あるいは親子でプレイできるようになった。④「スーパーマックス」＝ボクシングがテーマのスポーツタイプゲームで、二人で熱中し体を動かせばストレスもふっ飛ぶ。⑤「リープフロッグ」（爆笑ジャンピング・カエル・システム）＝カナダのドブコ・エンタープライズ社開発のアーケードゲームで、ハンマーで叩いた反動でカエルをジャンプさせて受け皿に入れるというユーモラスなもの。このほか同社が中国向けに開発したアーケードゲーム機⑥「ホッケー」と⑦「ミニドライブ」、またのぞき込んでTV画面によるストーリーを楽しむ⑧「ビューボックス」、3Dスライドと立体音響で観光地などを紹介する⑨「ステレオトーキー」。TVゲーム機⑩「バギーボーイ」（辰巳電子工業製）。

キックス

RCカーランド

走行式乗物を中心に

関東娯楽工業

出展方針 〝明日のレジャーを創造する〟をテーマとする同社では、同社ロケーションを通してオペレーター各位の要求に応える健全豪華な乗り物機を開発、製造、販売しており、今回のショーでも時代感覚にマッチした乗物機の新製品を展示する。

出展内容 定置式乗物機①「スペースコマンダーII」＝宇宙カーをテーマとしたもので、二人乗り（新製品）。

エンジンカー②「バギー66」＝百四十四CCのエンジンを搭載した六輪駆動のバギーカーで、最大四十五度の傾斜地を登ることができる。さらにバッテリーカーなどが使用不能となる雪面上でも走行するので、雪の多い地方の屋外ロケーションにも適している。なお走行スピードは安全面を考慮して最大十三キロメートル（新製品）。

バッテリーカー③「スペースコマンド」（二人乗り）、④「スペースファイター」（二人乗り）＝いずれも宇宙船をテーマとした乗物機で、好評となっているもの。

〝バブルシステム〟をPR

コナミ

出展方針 コナミ工業の販売部門を担当している同社は、コナミ工業がメイン商品として最も力を注いでいる「コナミ・バブルシステム」シリーズを展示し、同システムの持つ機能と可能性、発展性および今後の展開をアピールするとともに、同システムの高収益、経済性を訴え、今後のロケーション運営における効率化、活性化をPRする。

出展内容 TVゲーム機①「ツインビー」＝バブルシステム第一弾で、〝スパイス大王〟の率いる軍隊に占領された島を取り戻すため、ユニークな戦闘機を操作して敵機などを撃破していくというコミカルな戦闘ゲーム（詳しくは本紙第255号「話題のマシン」参照）。②「グラディウス」＝バブルシステム第二弾。異次元空間での宇宙戦をテーマにしたもので、敵のエネルギーカプセルを奪回して、各場面に応じてパワーアップを使い分けながら、敵の要塞「ゼロス」を破壊する（詳しくは本紙第262号「話題のマシン」参照）。③「コナミRF－2」＝ナムコ製「ポールポジション」用のコンバージョンキットで、コナミ工業が開発・製造し、ナムコが総発売元となる。スピードメーターやタコメーターなどが本物と同じように再現され、本格的なコックピット体験が味わえるカーレーシングゲーム。ボーナスポイントを取りながら、六つのステージに挑戦する。燃料メーターがなくなるとゲーム終了となる。④「グリーンベレー」＝グリーンベレーの隊員が敵本拠地に潜入し、捕われている同志を救出するという戦闘ゲーム。八方向レバーと二つのボタン（ナイフとショット）を操作して、完全武装した敵と戦う。全部で四ステージあり、各ステージの最後に登場する〝ボス〟をやっつけるとパターンクリアーとなるもの。

グリーンベレー

楽しいアーケード機

こまや製作所

出展方針 低価格のアーケード機の開発を目指す同社では、新風営法施行などにより業界が低迷している情勢の中にあって、より慎重に機械開発に取り組むとし、とくにオペレーターの意見や子どもたちの直接の声を取り入れた新製品を展示する方針。

出展内容 プライズマシン①「虫とりゲーム」＝ゲーム機の盤面に七匹の虫が描かれており、これらがランダムに点灯するもので、点灯した虫を直接手でたたくと得点。一定得点以上で再ゲームができ、さらに一定得点以上をあげると景品が払い出される（新製品）。②「ドキドキロボット」＝頭の上にカプセルをのせたロボットをレバーで操作して、カプセルをゴール地点まで運ぶもの。途中、動物の足がランダムに出てきてカプセルを蹴り落とそうとするので、それらをさけながら進む（新製品）。③「ボート」、④「坊主めくり」、⑤「ジャンプ・アップ」。

自動販売機⑥「ハッピーバルーン」＝半田機械器具が立案し、こまや製作所が開発、製造した風船の自動販売機。硬貨を投入すると自動的にボックスの中に風船が出てきてガスが注入される。

出展内容 50音順

TVゲーム用パーツ

三和電子

出展方針 アミューズメントマシン用の総合部品メーカーとして、AM業者を中心に商社、電子部品小売店などから広く愛され、さまざまなニーズに応えるため研究、開発を続けている同社では、今回のショーでも企画、開発に力を入れ関係業者に満足が得られるような新製品を展示するという方針。

出展内容 ①新型操作盤「カスタム80」＝ドライバーやハンダゴテなどによる取り付け取りはずしが一切不要な操作パネルで、交換パネルも取りそろえて展示。②ファン「TS－100B」（新製品）。③カスタムキー「ラビットキー」＝キー番号がコンピューターに登録される。④新型ミニアップ空キャビネット。⑤18ｲﾝﾁカラーキャビネット。⑥各社モニター、⑦電源類などゲーム機用関連部品多数。⑧ゲーム機用ネオン看板。このほかプライズマシンも出品する予定。

TVゲーム新作2種

ジャレコ

出展方針 多様化するニーズに向け、独創性のある商品の開発を目指し、エレクトロニクス技術をベースにした幅広い分野で活躍する同社は、新風営法施行後のロケーションにおいて活性化に寄与するアーケードゲーム機と、フロアーを有効に利用できる新筐体を出品し、同社の企業イメージをアピールする。

出展内容 TVゲーム機①「アルカード」＝呪われた〝アルカード〟の謎を解くため、ビーム砲とスパイラルショットなどを駆使しながら、半透明の敵を倒し閉ざされた空間を次々と破っていくというストーリー。②「太極拳」（仮称）＝殴る、蹴るなどの躍動するアクションを採り入れたカンフーゲーム。

新筐体③「ポニーマークII」＝未来指向の斬新なデザインを持ったキャビネット。通常は同社従来キャビネット「ポニー」タイプ同様に使えるが、下部に台を取り付けることによりアップライトとしても使用が可能になり、フロアーの有効利用に役立つ。

独特の動きの乗物披露

信水貿易

出展方針 今回のAMショー出展にあたり同社は、あくまでも健康的で明るく楽しく、親子が一緒になって楽しめるような〝ミニ遊園地〟づくりを目指していることをアピールする。

出展内容 走行式乗物機①「出目太くん（仮称）」＝低コストを追求した乗物で、走行中ポイントにくると反転してスタート地点へ戻る。乗物（一人乗り）のキャラクターは空想上の動物をイメージしたもので、乗客が操作するとキャラクターの目玉が飛び出す（新製品）。②「二階建バス（仮称）」＝①と同じく低コストを追求した反転式走行乗物機（一人乗り）で、二階建てバスをテーマにしている（新製品）。③「銀河鉄道」＝レール走行式乗物機で、コースの長さはスペースに合わせて自由にレイアウトできる。一車両三人乗りで、三両編成。

エアークッション遊具④「カンガルーパンチ」＝同社初のエアークッション遊具で、カンガルーの親子をボクサーに見たてたデザインになっている。大きさは高さ八メートル、ベース部分直径六メートルで、定員二十人。

新ゲーム2種を発表

新日本企画

出展方針 新しい発想と新しい技術を駆使し、常に市場のニーズに合わせたエンターテイメントマシンを開発、提供してきている同社は、今回のショー出展にあたり、その開発成果を問えるようなニューマシンを披露するとともに、同社の開発姿勢を意欲的にアピールする方針。

出展内容 TVゲーム機①「アソ（ASO）」＝宇宙戦争ゲームを内容とした新製品、②「激走・イースタン」＝迫力あるカーチェイスをゲーム内容とした新製品で、走行中にいろいろな種類の豊富な武器を場合に合わせてタイミングよく使いこなしながら、体当たりやジャンプによりキーワードを集めていくというもの。③「タンク」＝十三種類に及ぶ多数のパワーポイントと、それに付属した展開が用意されており、一般プレイヤーにもゲームマニアにも瞬時に即応できるゲーム性を持たせてある。

スポーツマシン展開

スナガ開発

出展方針 AMショー初出展となる同社は異色のコーナーを目指して出展するとしており、同社の得意とするスポーツマシン（テニス、バッティング）を展示し、レジャーとドッキングするスポーツ施設を提案する。また音と光のアミューズメントとして花火の請負いのコーナーも設けるほか、レジャーマシンとしてはスペースポート、ゴーカート、ディスコスクーター、そして今回のショーで初登場となる西独製ミニカーを展示する。

出展内容 ①「ワールドレーサー」＝デラックス型ゴーカートで、一人

23rd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

乗り、二人乗りがある。迫力あるデザインの新型ゴーカートで、国内はもとより海外でも人気機種とされている。

②「スペースボート」(別称「バンパーボート」)=ゴムバンパーの付いた二人乗りの円型水上レジャーボート。船外機が付き、三百六十度の自在回転ができるのでスリル感を十分に味わえる。

③「ディスコ・スクーター」=西独エレクトロ・モビルテクニック社製バッテリーカー。座席の左右両側にあるレバーを操作し、前後左右に自在に走ることができる。

④西独製ミニカー=今回のショーで初登場となるもので、ポルシェ、BMW、ジープなどがあり、いずれも実物に忠実な二分の一のリアルなモデルで、同社では遊園地のほかリゾート地でのレジャー用としても利用でき、その用途は幅広いとしている。

⑤オートテニスマシン「AT」「AT−SCHOOL」「AT−II」=国内のオートテニスの主役を担う実力マシンとされており、なかでも「AT−II」は人間以上の機能を有するロボットマシンで世界一の性能を誇るという。

⑥ピッチングマシン「SA−3X」=バッティングセンター用に開発されたもので、これまでにない高速スピードが出るとともに、球の速さを三段階に調整できる。

このほか各種打上花火などの企画、設計などを紹介。

ワールドレーサー

新発想とハイテクで

セガ社

出展方針 厳しい業界環境下において、いかに収益性が高いAMマシンをオペレーター各位に提供できるかが、メーカーとしての責任であるとする同社は、多様化しているニーズに対して新しい発想とハイテクで応えて開発した新製品を、今回のショーにて展示紹介し同社の開発姿勢をアピールする。

出展内容 TVゲーム機①「ヘビーメタル」=プレイヤー(ヘビーメタル)はレーダーを見ながら敵を攻撃していくが、単純なシューティングゲームではなく、敵のバトルフィールドを偵察できるミサイル機能(画面がミサイルとともに落下地点までスクロールし、再度戻ってくる)があり、戦略を立てながら敵を破壊していくことができることが特徴。②「チョップリフター」=同社家庭用ゲーム″マイカード″ソフトを業務用化したもので、息もつかせぬ敵の攻撃をかわしながら、敵に捕まった味方を次々と救出していくという新ゲーム。捕虜は全部で六十数人いる。砂漠、海上、森林、洞窟などのシーンが展開する中で、敵が戦車、ジェット機、UFO、戦艦、ミサイルなどにより攻撃をしかけてくるもので、各種の個性的なキャラクターも多彩に登場する。このほか数機種を参考出品する予定になっている。

遊園施設の実績紹介

泉陽興業 泉陽機工

出展方針 日本万国博覧会、沖縄国際海洋博覧会、神戸ポートピアなど各種の大規模な博覧会におけるレジャー部門の企画、施工、運営に参画してきた同社は、これらの実績に加えて今年三月から開かれた世界の最先端技術が競う″科学万博−つくば85″においても遊園施設をはじめ各種施設を出展しており、今回のショーではこれらの設置機種を模型やパネルなどで紹介する。また同社が遊園施設の設置を行なった中国の三ヵ所の遊園地を紹介し、海外での意欲的な展開をアピールする。

このほか時代のニーズを先取りし、高度な先進技術を駆使した斬新な施設や、レジャー産業における未来のビジョンを描きながらレジャー施設の総合的な開発に努めている同社の企業姿勢などをVTRやパネル写真にて紹介。

出展内容 遊園施設①「スーパーゴンドラゴン」=″テクノコスモス″に設置の大観覧車で、高さ八十五㍍、回転輪直径八十二・五㍍と世界最大。②「サテライトタワー」=″KDDテレコムランド″に設置の傾斜式(傾斜角度五十度)観覧車。③「スーパートルネーダー」=つくば85の遊園地部分″星丸ランド″に設置されたもので、回転する軌条を乗り物が急上昇急降下を繰り返す。④「スペースプラズマ」=同ランドに設置された急降下、急旋回、アップダウンをコース各所に配したジェットコースター。ミニモノレール⑤「ビスタライナー」=つくば85会場内の移動用に利用された観覧施設。

また同社が大型遊園施設を設置している中国広東省深圳市の「香密湖渡仮村遊楽園」、同省珠海市の「珠海国際ゴルフ遊楽園」、上海市の「錦江楽園」の三ヵ所の遊園施設をVTRなどで紹介する。なお同社では現在上海市の「江湾体育遊楽中心」にも大型遊園施設の設置を進めている。

このほか各種レジャー施設などをパネル写真などで展示する。

各社のアーケード機

総商

出展方針 ディストリビューターとして信頼性の高い商品を堅実に販売することを方針とする同社は、今回のショーでは有力メーカー各社のTVゲーム機新製品を中心として、その他プライズマシンやアーケード機のほか、両替機なども展示し、幅広い商品の取扱いをアピールする。

出展内容 TVゲーム機①「ヘビーメタル」(セガ社製)=戦車がミサイルと砲撃により敵を破壊していくもの。②「テラクレスタ」(日本物産製)=敵の格納庫を爆破して奪い返した味方機と合体しながら敵の心臓部″機械都市″を破壊する。③「トップギア2」(ユニバーサル製)=レーザーディスクを採用したドライブゲーム。④「RF2」(コナミ製)=ナムコ製「ポールポジション用」のコンバージョンキット。

このほかナムコ、タイトーなどの新製品を出品。

メダルゲーム機⑤「ダンサー」(大登工業製)=パチンコ式で四つのチューリップに入るとメダルが払い出される。

このほかプライズマシン(トーゴ製)、占い機(アイレム製)、両替機(中山工業製)などを出品する。

23rd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

新ゲームを多数披露

タイトー

出展方針 産業・市場の成熟化、商品ライフサイクルの短縮化、新風営法の施行など業界を取り巻く環境変化には激しいものがあるとする同社では、この時代に対応できるような新しい発想と技術による新製品を豊富に出展する。

出展内容 TVゲーム機①「N・Yキャプター」=射撃ゲームとTVゲームをドッキングさせたもので、ニューヨークに現われた謎の軍団を相手に、ピストル一丁を携えて乗り込み次々と撃ち倒していくアクションゲーム。②「スーパー・デット・ヒート」=四つのモニター上に多彩なコースレイアウトがなされており、同時に最大四人のプレイヤーが大画面を眼下にしてそれぞれ自分の車を操縦する。③「タイム・ギャル」=レーザー・ディスクを使用したゲームで、保安警察のエース″タイム・ギャル″が、時間や空間を飛び越えながら大悪党″ルーダ″を追跡するというストーリー。④「影の伝説」=″霧影″を操作して、魔性の軍団にさらわれた姫を助け出し、軍団を率いる″雪草妖四郎″とその片腕の″雪之介″を倒す。⑤「女三四郎」=女三四郎が次々に道場破りをしていくというストーリー。

アーケードゲーム機⑥「ロング・ヒッター」=大型ビデオプロジェクターを使用しており、実際に銃を撃ったような迫力と爽快感がある。

プライズマシン⑦「ほれほれもぐ」=もぐらをテーマにしたクレーン機。⑧「ぱくぱくどり」=オームをテーマにしたクレーン機。

フリッパー⑨「コメット」=米国ウィリアムズ社製。⑩「タッグチーム」=米国プレミア社製。⑪「アンドロメダ」=米国ゲームプラン社製。

このほかカラオケ機器として「VK−5000」(ビクター社製)など。幅広く出品する。

マルチ画面の第3弾

辰巳電子工業

出展方針 コンピューター・グラフィックスを駆使したマルチスクリーン方式によるワイドで美しい画面と、新しい技術と創造性の結集により長期にわたり高品質・高収益のTVゲームづくりを目指す同社では、今年はとくに若者はもちろん、女性、子どもにいたるまで幅広い層が楽しめることをテーマにしたコックピット型ドライブゲーム機「バギーボーイ」を出展する。

出展内容 TVゲーム機「バギーボーイ」=同社開発のマルチスクリーンによるTVドライブゲーム機の第三弾で、二十㌅のカラーモニター三つを採用。バギーカーによる障害物レースをテーマにしたもので、アクセルワークやハンドルテクニックを駆使して、岩や樹木などの障害物をかわしながら走行する。コースは全部で五種類で、初心者や女性向けのオフロードコースのほか、サファリムードのイーストコースなど世界の四大コースを再現したテクニカルコースがある。またジャンプ、片輪走行、斜面や水際の走行など、多彩な走行テクニックも楽しむことができる。

ハイテク″ファファ″

タスコ

出展方針 ″ファファシリーズ″として日本で最初にエアーアクション遊具を開発し、アミューズメントの重要な分野の一つとして定着させた同社は、これまでの豊富な経験と空気膜技術、さらには斬新なアイデアを結集して開発した「メルヘンランド」、「ファボット」というハイテクファファを紹介するとともにその他小型乗物機、アーケードゲーム機も各種発表する。

出展内容 エアーアクション遊具①「ミニメルヘンランド(サファリパーク)」=空気膜構造による宇宙的な感覚と、種々のキャラクターや造型物が創り上げるメルヘンの世界を楽しめるユニークな同社大型遊園施設「メルヘンランド」のミニ版で、屋内外を問わず使用できることが特徴となっている。

ファボット②「タコちゃん(仮称)」=タコの部分がコミカルにいろいろな動きをするというファファのロボットで、遊園地の″箱もの″や各種催し物に最適とされており、レンタルも可能。

定置型乗物機③「クマの郵便屋さん(仮称)」=かわいいクマさんと郵便局をミックスさせたデザインで、おとぎ話のイメージがする。④「ワンちゃん(仮称)」=同社″スカイバルーンシリーズ″の第四弾で、上部のバルーン部分に「ファボット」を使用、ファボットに採用したキャラクターが生き物のように動く。

アーケードゲーム機⑤「カンボール」=ファンタジックなカン(缶)にねずみが逃げ隠れすることをテーマにしたもので、″カン性″あふれるカーニバルゲーム。⑥「ニューゴリラボール」=カーニバルコーナーの人気機種「ゴリラボール」をグレードアップさせたもので、サウンド、スコア、タイマーなどが改良された新製品。

TVアメフトゲーム

テーカン

出展方針 AMショーが今後のAM業界を占い将来を展望する上で大事なイベントであることは言うまでもないが、現状のAM業界は縮小均衡ぎみにあると言われており、「業界から撤退する業者も出ているのは残念だ」としている同社は、不断の努力とたゆまぬ開発への情熱で永続性のあるより良い商品を、しかも安くオペレーターに供給し、プレイヤーへと提供していく限りにおいてAM業界は永遠に繁栄し続けると確信しており、今回のショーでもこの姿勢をアピールする。また同社では商品の低価格路線を維持し、オペレーターは低額投資による効率のよいロケの活性化が必要であることを強調。

出展内容 TVゲーム機①「グリダイアン・ファイト」=アメリカンフットボールを内容としたカクテルタイプの新製品で、二人が向かい合ってボールスイッチを操作するもの。②「ピンボールアクション」=フリッパーをゲーム内容としたもので、ドロップターゲットをすべて落とすことで開くホールを狙うと、三種類の異なるプレイフィ

23rd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

ールドの場面へ移行する。③「スターフォース」、④「ボンジャック」も出品。このほかキャラクターもののTVゲーム機新作を披露する予定。

電源周辺機器と部品

デーシーパック

出展方針　ゲーム機およびその関連機器用の直流電源周辺機器、パーツなどの専門メーカーである同社は、従来の「Pシリーズ」に加え、マルチ出力の「FKAシリーズ」、シングル出力の「FKシリーズ」、さらに大容量の「SRシリーズ」の展示、またOEM製品も手がけていることをPR。

出展内容　スイッチングレギュレーター（直流安定化電源）①「FKA−10030SS−K」、②「FKA−3020ZZ」、③「FKA−5005ZR」、④「FSK−2005ZR」、⑤「FKD−2020ZZ」、⑥「KKA−2003ZP」、⑦「SR・1540−1」、⑧「JK−1505」などのほか、海外向けの製品なども出品。

新作TV機2種発表

データイースト

出展方針　開発指向を企業の柱とし、時代を先取りしたユニークな製品づくりを目指している同社では、時代のニーズをいち早くとらえ、同社が培ってきた革新的な技術を駆使して開発した健全で良質な製品を展示する。なお今回は〝デコカセ〟の新作は出品しないが、このソフトは今後も定安的に供給していくとしている。

出展内容　TVゲーム機①「メタルクラッシュ」＝ロボットが空中で格闘を行なうもので、プレイヤー二人が同時対戦できる。プレイヤーが一人のときはコンピューターが相手で、ゲーム中に特徴のあるロボットが多数登場する。②「コンペティションゴルフ」＝ゴルフのコンペ（競技会）をテーマにしたもの。決勝ラウンドの第五位（イーブンパー）からスタートして、十位以内をキープしながらゲームを行なう。各ホール終了ごとにスコアーと順位が表示され、十位以下になるとゲームオーバーとなる。③「ロードブラスター」＝レーザーディスクを採用したアニメーションのカーアクションゲーム。④「撃墜王」＝空中戦と地上戦を展開する戦争ゲーム。

ゲーム機用各種メダル

トーケン

出展方針　〝最新の技術と超精密機械が生み出す小さな主役〟であると言えるメダルのトップメーカーとしての同社では、コンピューター制御の最新鋭のメダル製造装置など最新の生産設備を備え、年間一億個を生産、日本だけでなく海外にも輸出していることを紹介するとともに、AM業界の発展に寄与していくことをアピールする。

出展内容　①メダルゲーム機用各種メダル、②七号機パチスロ用メダル、③七号機アレンジボール用メダル、その他④各種メダル貸出機用専用メダル、⑤メダル研磨機（TC−50）、⑥各種景品用キーホルダーなど。

新コースターを披露

トーゴ

出展方針　立ち乗りコースター「スタンディングコースター」で実証された同社のオリジナリティーと技術力、その結晶とも言うべきまったく新しいコースター「ウルトラツイスター」の発表を中心に、その他遊園施設をVTRや写真にて紹介、また小型乗物機、アーケードゲーム機の新作を出品する。なお同社では「ウルトラツイスター」の実物見学希望者には同社千葉工場への案内も行なう予定。

出展内容　大型遊園施設①「ウルトラツイスター」＝従来のコースターの概念を超えたもので、垂直上昇からほぼ垂直に急降下、そして二本のレールのよじれにより乗り物がきりもみ状に回転するというのが特徴（模型とVTR）。②「スタンディングコースター」＝来春「キングズドミニオン」でオープン予定の輸出三号機を紹介。

定置型乗物機③「いたずらラッコ」（新製品）、④「ファミリータクシー」＝親子で乗れる新製品、⑤「ミニラリー」＝触れて遊べるスイッチ類やレバー付き（新製品）。定置回転式乗物機⑥「スターチェイサー」＝本体のボディーが回転中に二つに分離するという新機構を採用した新作。

プライズマシン⑦「ラブリーペンギン」＝新製品、⑧「チケチケブーちゃん」＝転がるボールをジャンプさせながらゴールインさせるというアクションに富んだ新製品。

ウルトラツイスター（イラスト）

AM機とロボット多数

ナムコ

出展方針　業界の健全な発展と秩序ある明るい社会を目指して、常に未来を指向する製品をとりそろえて出展する。

出展内容　TVゲーム機①「モトス」＝宇宙戦争を内容とした新製品。②「ペーパーボーイ」＝アタリシステムIIの第一弾で、新聞配達がテーマ。新ハンドルコントローラー採用の新作。③「ピーターパックラット」＝アタリシステム1第二弾、宝を集め家に持ち帰るもの。④「インディアナ・ジョーンズ・アンド・ザ・テンプル・オブ・ドーム」（インディー・ジョーンズと魔宮の伝説）＝アタリシステム1の第三弾で、同名の冒険活劇映画をTVゲーム化した新製品。⑤「ガントレット」＝新キャビネット採用、宝探しゲームで四人まで同時

23rd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

プレイができる新製品。⑥「RF2」（コナミ工業製）＝コックピット型ドライブゲーム機の新作。アーケード機⑦「ポカスカ探検隊」＝反射神経を競うゲームで、窓に自分の絵が出たらハンマーボタンを押して相手を叩き、相手の絵がでたら叩かれないようヘルメットで妨ぐ。二人同時プレイも可能な新製品。⑧「ロボサッカー」＝二本のレバーでロボットを操作しサッカーをする（新製品）。AMロボット⑨「パンフレットKOZO」＝パンフレットを配る小型販促用ロボット（新製品）。バボット⑩「マネキネコ」、⑪「サンタクロース」＝いずれも空気膜を使用した販促用ロボット。⑫「ビニールロボット」＝ラジコン操作で、相撲、サッカーなどもできる新ロボット。

バボット「マネキネコ」

ポカスカ探検隊

ミニファンハウス紹介

日邦産業

出展方針　中・小型機の開発メーカーから遊びのトータルプランナーへの変革を目指す同社は、その一つの結果として今回のショーに「水上小型乗物」を出品する。またファンハウスの企画から製品までの商品としてポータブルファンハウスのミニチュアも出品、手軽にファンハウス営業ができることをアピールする。

出展内容　バッテリーボート①「ダックス」＝バッテリーカーの手軽さと楽しさを水上でも味わえるようにと開発。ペダルボート②「ペリカン」＝足踏みボートの専門メーカーであるカナダのペリカン社との業務提携による製品。本体は特殊ABS樹脂成形品のためFRPのように割れたりしないのが特徴。低価格で最新式のデザインとなっている。

遊園施設の装飾造型

フタミ観光

出展方針　遊園地びわ湖タワーを運営する同社は、これまでの同社の経験と、同社の親会社であるフタミ広島屋の機械および伝導器機に関わる五十年の豊富な経験と技術を生かして遊戯施設、装飾造型物などをできるだけ低価格でAM業界に提供することを目指して今回のショーに初出展する。従って完成商品の拡販というよりも、むしろ製造技術あるいはアイディアの提供を試みる方針。

出展内容　①「あいさつ人形」＝コンピューター制御による微妙な動きを試みたもので、本体の軽量化と操作性に重点。②装飾造型物＝低価格製品で、キノコ、花、ガーデンチェアーなど。③ミラーハウス模型＝特殊な試みを加えたミラー機を使用し、鏡面構成にも工夫がされている。④子供列車用遮断機＝簡単に移動できるように軽量化し、製造コストの低下を図ったもの。

このほか小型乗物の適応部品や、伝導器機、各種単品を展示する。

硬貨システム豊富に

日本コインコ

出展方針　業界の多様化に対応すべく、コインメカニズムなどの同社全製品を展示し、多方面に広くアピールする方針。

出展内容　①「ニュースライト」＝LED使用電光表示器（新製品）、②「N−310シリーズ」＝機械式2ウェイアクセプター（新製品）、③「NB−191シリーズ」＝千円紙幣識別機（新製品）、④「N−500・N−200シリーズ」＝1ウェイアクセプター、⑤「C−500シリーズ」＝フェースプレート、⑥「E−300シリーズ」＝電子2ウェイアクセプター、⑦「NB−10シリーズ」＝米国紙幣識別機、⑧「US−1シリーズ」＝米国3ウェイチェンジャー、⑨「EZシリーズ」＝電子4ウェイチェンジャー、⑩「NB−181シリーズ」＝千円紙幣識別機。

TV宇宙ものと麻雀

日本物産

出展方針　同社のヒット作「ムーンクレスタ」をしのぐスペースものとして、同機をアレンジして開発された「テラクレスタ」、そして同社ならではのTV麻雀ゲーム機の新作「パステル・ギャル」の二機種を発表する。

出展内容　TVゲーム機①「テラクレスタ」＝宇宙船の合体と分離によるワイドな攻撃を主な特徴としたスペースゲーム。②「パステル・ギャル」＝麻雀の面白さを追求し、またキャラクターも工夫し細心の注意とテクニックでニュータイプのギャルが登場する〝ニチブツ麻雀〟の最新作。

意欲的に新6機種発表

ホープ

出展方針　昨年に引続きロケーションのアイキャッチャーとしても効果的な魅力ある新製品六機種を発表する。遊びの要素を採り入れ見て楽しく、乗ってさらに楽しいという内容であることを示す。

出展内容　定置式乗物機①「アメリカンポリス」＝ハイウェイパトロールの白バイがモデル、②「4WD」＝四輪駆動のピックアップトラックをデザイン、①②ともコンパクトな二人乗り木馬シリーズの新作。

回転式乗物機③「キャノン・ローダー」＝宇宙基地の砲台をイメージ化、レバーで逆回転もできる新製品。④「ブンブンヒコーキ」＝コアラと一緒に管制塔の周りを傾きながら回転する新作乗物機。

レール走行式乗物機⑤「コスモ・ファイター」＝リアルな戦闘ロボットがユーモラスなボディー

23rd Amusement Mashine Show

出展内容 50音順

アメリカンポリス

4WD

キャノンローダー

で走るという新製品。バッテリーカー⑥「コスミック・スクーター」＝宇宙スクーターをデザインしたバッテリーカーで、立ったまま運転できる新タイプの乗り物。

大型遊園施設中心に

豊永産業

出展方針 遊園施設機械の開発メーカーである同社は、新製品の小型乗物機を出品するとともに、とくに大型遊園施設に重点を置きパネル写真にて展示する。また遊園地のレイアウト、設計から施工までの紹介も行なう。

出展内容 定置型乗物機①「ミニパラト（仮称）」＝吊り下げられたイスが旋回運動を行なうもので一人乗り（新製品）。遊園施設②「ジェットコースター」＝走路全長五百㍍、③「スピントップ」、④「メリーワール」＝いずれも回転舞台の上に設置された乗り物が、舞台の回転とともに自転するもの。⑤「フラワーストーム」（新製品）、⑥パラトルーパー、⑦飛行塔＝いずれも支柱から延びたアームの先端にイスや乗物が吊り下げられており、支柱の回転とともに乗物が旋回するもの。⑧「ファイアーボール」、⑨「チボリコースター」、⑩「フライングカーペット」＝いずれも西ドイツジーラー社製。機種をパネル写真などで紹介。

ユニークな小型乗物機

真砂工業

出展方針 乗物機の開発ならびに遊園地の企画設計に取り組んでいる同社は、発売以来多くの利用者から好評を得ている小型乗物機「モッコちゃん」をはじめ、水陸両用自転車「どんこびい」などユニークな同社製品を中心とした出品を行なうほか、同社が初めて海外で取組んだ本格的遊園地を写真パネルで紹介する。

出展内容 バッテリーカー①「モッコちゃん」＝ユニークな動きが特徴。ペダル式②「どんこびい」＝レバーの切替えによる水陸両用自転車。定置型乗物機③「ミルキーカー」＝4×4ランドクルーザーをモチーフにしたオープンタイプのコンパクトな乗物機で、「スペシャルタイプ」はカラフルなデザインでロケーションの演出効果を盛り上げる。

走行式名車シリーズ

ミゼッティ工業

出展方針 大型遊園施設は例年どおりVTRや写真パネルで紹介し、小型乗物機はバッテリーカー「ニュートリッピングカー」のコースを設け試乗できるようにするほか名車シリーズを披露する。

出展内容 バッテリーカー①「ニュートリッピングカー」＝前後左右自由自在にトリッキーな動きをする。②「ベンツ」、③「ロールスロイス」、④「ジャガー」、⑤「ポルシェ」、⑥「スーパーカー」、⑦「フォーミュラー」など。ゴーカート⑧「フェラーリ」、⑨「MI17型」＝シンプルな一人乗り、⑩「M20型」＝二人乗り。ペダル走行式⑪「足踏四輪車」、⑫「サイクル馬車」など。遊園施設⑬「ディスコアラウンド」、⑭「ブレークダンス」など多数。

新乗物と海外実績紹介

明昌特殊産業

出展方針 同社は遊戯施設のメーカーとして、国内、海外において顧客のニーズに対応できる製品開発に努めており、今回のショーでは新製品の「スーパーコースター」の車両を展示する。また今年開催された科学万博つくば85における同社の実績や、中国など海外における実績を写真展示などで紹介する。なお同社と共同小間にて出展する系列会社の岡本製作所は、各種博覧会、その他催し物向けのリースを担当しており、リース機種として「サーカスバンド」「動く象」などをPRする。

出展内容 大型施設①「スーパーコースター」＝起伏に富んだ立体交差のコースが最大の特徴。②「サーカスバンド」、

岡本製作所

③「モンキーバンド」＝それぞれ楽器を持ったロボットが演奏を行なう。④「アストロファイター」＝従来機のデザインを一新。アーケードゲーム機⑤「ニューアラモパートII」＝「ガン・アラモ」のパートII。⑥「ロッククライミングパートII」＝従来機をグレードアップ。このほかバッテリーカー⑦「ロケットカー」、同アニマルシリーズ⑧「（名称未定）」、ゴーカート、AMロボット⑨「エレファントロボ」、休憩用施設⑩「テーブルチェアー」、電飾装置⑪「イルミネーションユニット」など。

VDゲーム新作2種

ユニバーサル販売

出展方針 "アイ・ラブ・遊"をモットーに新しい"遊び"の創造を目指す同社では、今後もこれまで培ってきたノウハウと先進の技術を注ぎ込み、人間本来の知的欲求を満たし得る質の高い"遊び"を追求していく方針。

出展内容 TVゲーム機①「トップギア2」＝レーザーディスクを採用したドライブゲーム。スペースコースとパークコースがある。②「キャプテンザップ」＝同社"システム1"用のコンバージョンキット。レーザーディスクを採用し、全背景動画によるスピード感あふれる映像が特徴。このほかビリヤードも展示する。

約百五十社が出展

シカゴで31日から開かれるAMOAショー

米国で開かれる国際的なAMゲーム機展「AMOAエキスポ85」は、十月三十一日から十一月二日までの三日間、シカゴのハイアット・リージェンシーホテルで開かれるが、その出展社の数は昨年をやや下回る約百五十社（昨年は約百六十社）程度になることが判明した。

AMOA（アミューズメント＆ミュージック・オペレーターズ・アソシエーション、本部シカゴ）がこのほど明らかにしたところによると、AMOAエキスポ85の出展社数は、八月十五日現在で百五十二社となった。まだ全展示小間の一〇％が決まっていないが、期日までには埋まるもようで、出展社数はもう少し増えることになるだろう、とされている。昨年の場合は八月十五日現在で百六十一社だったので、昨年よりやや少なめと言うことになる。しかし出展社数約百五十というのは、全体として見るといぜんとして大きい。

すでに明らかな出展社で主なものは次のとおりとなる。まず、日本のメーカーまたはその子会社では、アタリ・ゲームズ社、データイーストUSA社、米国コナミ社、ナムコ・アメリカ社、ニチブツUSA社、任天堂オブ・アメリカ社、米国セガ社、タイトー・アメリカ社、テーカン、ユニバーサルUSA社。米国のAM機メーカーでは、バリー・ミッドウェイ社とバリー・センテ社、シネマトロニクス社、デジタル・コントロール社、エキシディ社、ゲームプラン社、ICE社、キットコープ社、プリミア・テクノロジー社、ロムスター社、ウィリアムズ・エレクトロニクス・ゲームズ社など。

昨年と比べ出展社リストから消えたのは、センチュリー社、フナイ／ESP社、IGT社、マイルスター社、スターン・エレクトロニクス社など。いくつかのメーカーの盛衰があったが、比較リストを見ると、意外とTVポーカーなどのメーカーが減少しているのが印象的である。なお各種アーケード・ゲーム機、小型乗物機のメーカーは、従来どおりの顔ぶれとなっている。

AMOA85の主な日程と場所を詳しく示すとするなら、場所はホテルの地下展示場（地下一階と地下二階）。展示会場の開場時刻は十月三十一日が午後〇時から六時まで、十一月一日が午前十時から午後六時まで、同二日が午前十時から午後四時まで、となっている。登録入場料は、AMOA会員の場合二人まで無料、三人目から各二十ドルから三十ドル。会員でない場合はオペレーターが一人七十五ドル、それ以外は一人百ドルとなっている。なおほぼ例年どおり展示会と併行して各種セミナーなどの催し、協会行事が行なわれる。

うち協会行事としてはAMOA総会が十月三十一日の午前九時から十一時半まで、また最終日の午後七時からバンケット（大宴会）がある。なおディストリビューターだけが展示会場に入ることができる、特別の"ディストリビューター・アワー"が初日の午前十一時から正午までと二日目の午前九時から十時までの二回用意されている。これらの催しや配慮が、すべて展示会場の閉じられているときに行なわれている点に注目する必要がある。つまり展示会場がオープンされているときに、総会など重要な会合は決して開かれないのであり、"ディストリビューター・アワー"もまた開場時間外に設けられており、十分な配慮となっているのである。

International Trade Show	
1985	
AM Show (Tokyo, Japan)	Oct. 2-3
Enada (Rome, Italy)	Oct. 10-13
A.L.Preview (London, England)	Oct. 29-30
AMOA Exposition (Chicago, U.S.A.)	Oct. 30-Nov. 2
IAAPA Show (Atlanta, U.S.A.)	Nov. 20-23
Incomat (Vienna, Austria)	Nov. 22-23
Forainexpo-Amusexpo (Paris, France)	Dec. 10-13
1986	
ATEI (London, England)	Jan. 13-16
Intershow (Essen, W.Germany)	Jan, 17-19
IMA (Frankfurt, W.Germany)	Jan. 23-25
AOE 86 (New Orleans, U.S.A.)	Feb. 6-9
Blackpool Show (Blackpool, England)	Feb. 18-20
Gaming Business Expo (Las Vegas, U.S.A.)	Mar. 4-5
Amusement Showcase International (Chicago, U.S.A.)	Mar. 7-9
Coin-Op 86 (Dublin, Ireland)	Mar. 12-13
Amusement Expo 86 (Beijing, China)	Mar. 28-Apr. 3
Milan Fair (Milan, Italy)	Apr. 14-23
SADA 86 (Barcelona, Spain)	Apr. 24-26

熱心なファンのための「フリッパー博」

11月22日イリノイ州で初の催し

フリッパー・ファンのための催し「ピンボール・エキスポ85」が、十一月二十二日から三日間、イリノイ州ローズモントの郊外にあるオヘア・ケネディ・ホリデイインで開かれる。いまさらフリッパーなど……という声が聞こえそうであるが、いくらTVゲーム機のほうが優勢といっても米国でのフリッパー人気はそうそう簡単に消えてしまうわけでなく、いぜんとしてゲームセンターの準主役なのである。

この催しは、熱心なフリッパーファンのため、そして今や手に入れるのが難しくなった古いフリッパーの本体、パーツ、カタログなどを売買できるコレクターのために開かれる。さらにこのエキスポでは一連の主なフリッパーが展示され、現在のフリッパーメーカーによる講演会なども行なわれる。その講師には、プリミア・テクノロジー社（ゴットリーブ）のジル・ポーラック社長、ゲームプラン社のウェンデル・マッカダム社長が予定されている。パネルディスカッションにはウィリアムズ社、ゴットリーブ社、シカゴコイン社の新旧のフリッパーデザイナーたちと、フリッパー研究者ロジャー・シャープ氏やエド・トラプンスキー氏らが参加するとのこと。

フリッパーのオペレーション収入が、TVゲーム機よりも低いからといって、フリッパーの製造販売台数が減少しているのではない。TVゲームブームの前のフリッパーブーム時にあまりにもフリッパーを製造販売したため、ロケーションがもはや最新のフリッパーをそう必要としなくなったためだ――と、米国のオペレーション事情通は言う。この説でいくと、フリッパーの需要は根強いものがあるが、息が長いので大量生産で供給過剰に陥りやすい。しかし少量生産なら、十分に対応できる、ということになる。なおTVゲーム機についても、米国では同じような傾向があり、日本では古すぎると言われそうなTVゲーム機が今もしっかりと稼いでいる、とのこと。「米国のAMゲーム機業界は低迷していると言われるが、それはメーカー、ディストリビューター段階のこと。オペレーターの多くはむしろ安定した収益をあげている」と言っている。

こういう観点からすると、フリッパーファンのための「ピンボール・エキスポ85」は十分に意義ある催しである、と言うことができる。

コピー判別用の映画

税関で無断コピーPC基板の流入止めるため
AAMAが税関当局との協議の過程で完成させる

米国のAMゲーム機のメーカー、ディストリビューターの協会であるAAMA（アメリカン・アミューズメント・マシン・アソシエーション、本部バージニア州アレクサンドラ）のグレン・ブラズウェル専務は八月十九日付で、AMゲーム機のニセモノを見分けるための教育映画を完成させた、と発表した。この映画は米国の税関職員ら用に作られたもので、TVゲーム機のオリジナル品と無断コピー品を見分けることにより、コピー品の輸入の絶滅を図ろうとするAAMAの努力を示している。

ブラズウェル氏によるとこれは、とくにTVゲーム機のPC基板について本物か無断コピー品かを見分けることに関してAAMAと米国税関とが協議を重ねている、その作業の副産物として出てきたもの、である。「この映画による効用はあらゆる米国の港や空港で現われるだろうし、とくに東洋から運ばれてくるニセモノTVゲームに対する米国の業界の闘いに役立つことになる」と同氏は語っている。

この映画は二十分程度のもので、ブラズウェル氏、米国税関・輸入専門官のトーマス・マッケンナ氏、AAMAの技術諮問委員会委員長のレイ・マッシ氏（データイーストUSA社）が登場する。この映画では、輸出入のための記録書類から、PC基板の回路まで、あらゆる点からオリジナル品と無断コピー品を区別するプロセスが示されている、とのことである。

AAMAでは協会活動の一環として、TVゲームPC基板のコピー品を判別するためのカタログを先に作っており（本紙第261号に写真）、またオペレーターに対し無断コピー品を使わないよう呼びかけるポスターも作ってきている（本紙第262号に写真）。これらはすべて形として現われてくるものであり、そういう点でも大いに評価できる。コピーヤーに対する刑事責任の追及も、FBIの手で開始されており、米国でのコピー対策には感心するところが多い。

第3回設立準備委員会(9月6日)にてまとめられた

“全国連合会„設立のための設立趣意書案、「定款」案など

連合会設立趣意書・案

「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」に、業界として対応していくために、この法律の遵守と、健全な運営を目的として、下記のような事柄から全国的に統一された組織が、絶対的に必要であると考えられます。

記

1 都道府県単位の業界組織と、行政官庁との間に、指導等に関して解釈の相異が生じるようなことがあった場合、これらの調整及び、問題解決に導くため、中央官庁と折衝する機関が必要と考えられます。

2 各組織の活動の重要な参考資料とするため、中央及び地方の情報を、その対応も含め、迅速、且つ正確に伝達するための機関が必要と考えられます。

3 業界の社会的地位の向上を図るためには、統一的な広報活動が今後ますます必要となってきます。これは全国的な組織でおこなった方が効果的と考えられます。

4 各種の教育、指導、研修等の活動にあたっても、全国的組織による運営に委ねられた方が効果的と考えられます。

以上

連合会定款・案

第一章 総則

(名称)

第一条 本会は全日本アミューズメントマシン・オペレーター連合会(英文名:All Nippon Amusement Machine Operators' Union 略称:AOU)と称する。

(構成)

第二条 本会は、①各都道府県ごとにアミューズメントマシンの管理、運営を業とする者(以下、オペレーターという)によって組織された団体及び②総会によって承認された団体をもって構成する。(この会の構成員を以下、会員という)

(目的)

第三条 本会は、会員の相互理解と相互扶助の精神に基づき、オペレーター事業に携わる事業者が一致団結し、中央行政機関と緊密な連係のもと、「風俗営業等の規制及び業務の適正化等に関する法律」(以下、風営法という)第二条にいう八号営業の業務の適正化とその健全化を図る等、オペレーター事業を振興するための諸活動を行い、もって会員の経済、社会的地位の向上と、青少年の健全育成、福祉社会の発展に寄与することを目的とする。

(地域)

第四条 本会の地域は、日本全国とする。

(事務所)

第五条 本会は、主たる事務所を東京都に置く。

2 必要あるときは、理事会の議決を経て、従たる事務所を設けることができる。

(活動)

第六条 本会は、第三条の目的を達成するため、つぎに掲げる活動を行う。

一 業界の健全な発展と、オペレーターの地位の向上をめざす全国規模の活動及び会員による地域活動、ならびに業態別活動に対する助言、指導、調整、援助

二 風営法の遵守と指導

三 関係する中央行政機関の施策への協力、意見の具申、ならびに折衝

四 内外の関連諸機関、団体、業者等との交流と協調

五 健全娯楽としての社会的認識向上のための渉外広報活動

六 その他本会の目的を達成するために展示会開催等の諸活動

第二章 会員

(加入)

第七条 本会の会員になろうとする者は、所定の入会申込書を会長に提出し、理事会(第二条②の者は総会)の承認を受けなければならない。

但し、本会設立の発起人団体は、理事会の承認は不要とする。

(会員の代表者、及び代議員)

第八条 会員は、本会に対して代表者一名、及び別に定める規定による代議員(代表者を含む)を届けでるものとする。

(入会金及び会費)

第九条 会員は別に定める規定にしたがい、入会金及び会費を負担する。

(退会)

第十条 会員が本会を退会しようとするときは、書面をもって会長に届けでなければならない。

(除名)

第十一条 会員が本会の名誉を傷つけ、または会員たる義務を怠るときは、除名することができる。

2 会員の除名は、理事会において、出席者の三分の二以上の多数をもって決する。

3 本会は、当該会員に対し、あらかじめ理事会において弁明の機会を与えなければならない。

(拠出金品の不返還)

第十二条 退会、または除名された場合、既に納入した入会金、会費その他の拠出金品は返還しない。

第三章 役員

(役員の種類及び定数)

第十三条 本会につぎの役員を置く。

一 会長 一名

二 副会長 四名以内

三 専務理事(または常務理事) 一名

四 理事 別に定めるブロックごとに、その代議員の内から選出

五 監事 二名

(役員の選任)

第十四条 会長及び副会長は、総会において、代議員の中から選出する。

2 専務理事(または常務理事)は会長が任免し、理事会の承認を得る。

3 監事は、総会において、代議員の中から選出する。

4 理事及び監事は、相互に兼ねることができない。

(役員の任期)

第十五条 役員の任期は二年とする。ただし、再任を妨げない。

2 補充のために選任された者の任期は、前任者の残任期間とする。

3 役員は、その任期が満了した場合も、新たに役員が選任されるまではその職務を行うものとする。

(役員の職務及び権限)

第十六条 会長は、本会を代表し、会務を統轄する。

2 副会長は、会長を補佐し、会務を分掌する。また、会長に事故あるとき、あるいは会長が欠けたときはその職務を代行する。

3 理事は、理事会を組織し、会務を執行する。

4 専務理事(または常務理事)は、会長及び副会長を補佐して事務局を統轄し、本会の会務を掌理する。

5 監事は、本会の財務状況を監査し、総会にて監査報告を行う。

(顧問)

第十七条 会長は、理事会に諮って、顧問若干名をおくことができる。

2 顧問は、重要事項の審議に参画するため、理事会に出席し、意見を述べることができる。

(役員の報酬)

第十八条 役員及び顧問に対し、必要あるときは報酬を支払うことができる。

2 この場合、報酬の額は理事会に諮り、会長が決定する。

(職員)

第十九条 本会に、次の職員を置くことができる。

一 事務局長 一名

二 事務局員 若干名

第四章 会議

(会議の種類)

第二十条 会議は、総会及び理事会とする。

(総会)

第二十一条 総会は、通常総会及び臨時総会とする。

2 総会は、代議員をもって構成する。

3 通常総会は毎年一回、事業年度終了後三カ月以内に開催する。

4 臨時総会は、次に掲げる場合に開催する。

一 理事会が必要と認めたとき

二 会員の五分の一以上から、会議の目的たる事項を示して、請求のあったとき

三 監事から、会議の目的たる事項を示して、請求のあったとき

(総会招集の手続)

第二十二条 総会の招集は、原則として会日の二十日前までに到着するように、会議の目的たる事項及びその内容、ならびに日時・場所を記載した書面を各会員に発送して行うものとする。

(総会の、書面または代理人による決議)

第二十三条 会員は、前条の規定によりあらかじめ通知のあった事項につき、書面をもって議決権を行使することができる。

(総会における議決権)

第二十四条 総会の構成員は、各一個の議決権を有する。

(総会の議事)

第二十五条 総会の議事は、その構成員の過半数が出席し、その議決権の過半数で決するものとし、可否同数のときは、議長の決するところによる。

(総会の議長)

第二十六条 総会の議長は、会長がこれに当たる。

(総会の議決事項)

第二十七条 総会は、この定款に別に定めるもののほか、次の事項を議決する。

一 活動計画及び収支予算

二 活動報告及び収支決算

三 定款の変更

四 その他本会の運営に関する重要事項

(総会の議事録)

第二十八条 総会の議事については、議事録を作成し、議長及び議長の指名する出席構成員二名が署名し、これを本会に保存する。

(理事会)

第二十九条 理事会は、会長、副会長、及び別に定める理事をもって構成し、会長が必要に応じて招集する。会長に事故あるときは、あらかじめ理事会が定めた順位にしたがい、副会長が招集する。

(理事会招集の手続)

第三十条 理事会の招集は、会日の十五日前までに到着するように、会議の目的たる事項及び日時・場所を各理事に通知してするものとする。ただし緊急の場合はこの限りにあらず。

(理事会の、書面または代理人による決議)

第三十一条 理事は、やむを得ない理由があるときは、あらかじめ通

知のあった事項について、書面または代理人をもって、議決権を行使することができる。

2 この場合の代理人は、あらかじめ本会に対し代理人選任の届けをし、理事会の承認を得た者であることとする。

(理事会の議事)

第三十二条 理事会の議事は、その構成員の過半数が出席し、その議決権の過半数で決するものとし、可否同数のときは、議長の決するところによる。

(理事会の議長)

第三十三条 理事会の議長は、会長がこれに当たる。

(理事会の議事録)

第三十四条 理事会の議事録については、第二十八条(総会の議事録)の規定を準用する。

(専務理事または常務理事、及び監事の理事会出席)

第三十五条 専務理事(または常務理事)及び監事は、理事会に出席し発言することができる。ただし採決に加わることはできない。

第五章 会計

(事業年度)

第三十六条 本会の事業年度は、毎年九月一日より始まり、翌年の八月三十一日に終わる。

(収入)

第三十七条 本会の経費は、入会金、会費、寄付金及びその他の収入をもってこれに充てる。

(特別経費の徴収)

第三十八条 本会において特別な活動を行うための経費は、総会の承認を経て、会員から徴収することができる。

(活動計画及び予算)

第三十九条 会長は、事業年度の活動計画及び予算案を作成し、理事会の審議を経てこれを総会に提出し、その承認を受けるものとする。

(活動及び決算の報告)

第四十条 会長は、毎事業年度終了後、すみやかに活動報告書、貸借対照表、財産目録及び収支決算書を作成し、監事の監査を経たのち、理事会の承認を経て、通常総会に報告、その承認を受けなければならない。

第六章 定款の変更及び解散

(定款の変更)

第四十一条 この定款の変更は、理事会の審議を経て、総会で決する。

2 この場合、総会はその構成員の過半数が出席し、三分の二以上の多数による議決をしなければならない。

(解散)

第四十二条 本会が解散する場合、会長が精算人となる。ただし、総会において他の精算人を指定することができる。

(残余財産の処分)

第四十三条 本会が解散する場合、債務を弁済してなお残余財産のあるときは、その処分は総会の決するところによる。

第七章 委員会

(各種委員会)

第四十四条 本会の活動を遂行するため、理事会の議決を経て、各種の委員会を設けることができる。

2 委員会に関する規定は、理事会の議決を経て、これを定める。

第八章 雑則

(細則)

第四十五条 この定款を施行するために必要な細則は、理事会が定める。

(施行の日)

第四十六条 この定款は、本会の設立総会において承認された日から施行する。

入会金及び会費規程・案

本会の入会金及び会費については、定款第二章にあるほか、この規定の定めるところによる。

(入会申込手続)

第一条 入会を希望する者は、所定の入会申込書を本会事務局に提出するものとする。

(入会金)

第二条 入会金は、一団体一律五万円とする。

(会費)

第三条 会費は、会員(団体)の所属オペレーターあたり、年額五千円とする。

(事業年度の中途入会)

第四条 事業年度の中途に入会の場合は、月割にて会費の計算をする。

(会費の請求)

第五条 本会は毎事業年度の初め、及び半ばに、会員の所属オペレーター数を基準として会費の請求をする。会員は会費を銀行振込にて支払うものとする。

(入会を承認された者の手続)

第六条 本会により入会を承認された会員は、承認の日から三十日以内に所定の入会金と会費を振込まねばならない。期日迄に振込のないときは、申込みを取消したものとして扱う。

初年度収支見積り・案《参考》

支出の部	万円
事務所家賃(二五×12カ月)	三〇〇
事務所保証金	三〇〇
事務所賃借謝礼(1カ月分)	二五
電話架設料(二本)	一六・一六
什器備品(机、椅子、ロッカー等)	二四
人件費(三〇×12カ月)	三六〇
事務用品費(三×12カ月)	三六
通信費(四×12カ月)	四八
旅行交通費(二×12カ月)	二四
新聞図書費(〇・五×12カ月)	六
会議費(理事会・総会)	六〇
水道光熱費(一×12カ月)	一二
印刷費(封筒等)	五〇
賃借料(コピー、FAX、ワープロ)	四八
活動費	一〇〇
雑費	五〇
計	一、四五九・一六

収入の部	万円
入会金(五×四十七会員)	二三五
会費(〇・五×千八百オペレーター)	九〇〇
雑収入	三二四・一六
計	一、四五九・一六

代議員及び理事選出基準・案

1 代議員選出基準

会員に所属するオペレーター数	代議員選出数(名)
一―三〇社	一
三一―六〇社	二
六一―九〇社	三
九一―一二〇社	四
一二一―一七〇社	五
一七一―二二〇社	六
二二一―二八〇社	七
二八一社以上	八

2 理事選出基準(名)

地区	名
北海道地区	一
東北地区(青森、岩手、宮城、秋田、山形、福島)	一
関東I地区(茨城、栃木、群馬、埼玉、千葉、新潟)	一
関東II地区(神奈川、山梨、長野、静岡)	一
東京地区	二
北陸地区(富山、石川、福井)	一
中部地区(岐阜、愛知、三重)	二
近畿地区(滋賀、京都、兵庫、奈良、和歌山)	二
大阪地区	二
中国地区(鳥取、島根、岡山、広島、山口)	二
四国地区(徳島、香川、愛媛、高知)	一
九州地区(福岡、佐賀、長崎、熊本、大分、宮崎、鹿児島)	二
沖縄地区	一

連合会設立準備委員会

委員長=中西昭雄氏(東京都アミューズメントマシンオペレーター協会・会長、(株)タイトー)。

委員=田中亀雄氏(北海道アミューズメント・オペレーター協会・会長、(株)ダイワ貿易)。

佐久間正則氏(宮城県アミューズメントマシン・オペレーター協会・会長、日本パイオニア(株))。

駒井徳三氏(東京都アミューズメントマシンオペレーター協会・副会長、セガ社)、内田博氏(同・副会長、(株)友栄)。井上昭男氏(同・常務理事、(株)テーカン)、山田俊夫氏(同・理事、(株)トーゴ)、真鍋正氏(同・理事、(株)ナムコ)。

大野圭一氏(茨城県アミューズメントマシン・オペレーター協会・会長、大野商事(株))。

佐藤信氏(埼玉娯楽事業者(協)・理事長、(有)佐藤無線電機音響研究所)。

畑靖夫氏(山梨県アミューズメントオペレーター協会・会長、(有)ニュースター)。

吉川正明氏(静岡県アミューズメント協会・会長、(株)三栄商会)。

加藤駿介氏(愛知県ゲーム機オペレーター協会・会長、プレイランドカトー(株))。

八尾嘉宥氏(京都府健全娯楽業協会・会長、オーケー興産(株))。

梅原靖三氏(大阪府アミューズメントマシン・オペレーター協会・会長、関西カクタス(株))。

河合久雄氏(兵庫県アミューズメントマシン・オペレーター協会・会長、(株)大王振興)。

平本将人氏(広島県アミューズメント・オペレーター協会・会長、(株)ヒカリ・エンタープライゼス)。

武市哲夫氏(徳島県健全娯楽業協会・会長、大光産業(株))。

平岩勲氏(長崎県健全娯楽業組合・理事長、(有)九娯貿易)。

大城盛仁氏(沖縄県アミューズメント協会・会長、ビリヤード平和台)。

話題のマシン

テクノスジャパン開発TVプロレス基板

3分間1本勝負

タイトーから「影の伝説」基板も

㈱タイトー（本社東京、末角要次郎社長）からTVゲーム機「エキサイティング・アワー」が九月十八日発売となり、また「影の伝説」が近々発売となる。

「エキサイティング・アワー」は㈱テクノスジャパン（本社東京、滝邦夫社長）開発によるもので、タイトーが国内での独占販売権を得ている。

プロレスゲームで、レバーによりプレイヤーのレスラーをコントロールし、二つのボタンで技をかける。技はレバーとのタイミングによりローリングソバット、ブランチャー、サンセットフリップなど新技を含む計十五種類を駆使できる。三分以内に相手をピンフォールするかリングアウト勝ちをすれば一試合終了で次の試合に挑戦できるが、逆にやられるとゲーム終了。

相手にフォールされた時ボタンを叩き続けるとはね返すことができる。場外でも技がかけられるが、リングへは画面下部からしか戻れない。コーナーポストの上に五秒以上いると反則負けになるので注意。第四試合までプレイヤーは挑戦者で、第五試合はタイトルマッチ、これ以降はタイトル防衛戦となる。基板販売のみでOP価格十六万八千円。

「影の伝説」は魔界の軍団にさらわれた姫を、伊賀の忍者"影"が救出に向かうというもので、八方向レバーと（刀と手裏剣の）二つのボタンを操作する。森、抜け穴、城壁、屋敷の四場面構成。森では下忍を倒し最後に"妖坊"を倒すとクリア。抜け穴の場面では出没する下忍をやっつけながら前進する。城壁では敵の攻撃をかわしながら矢印の方向に上って屋敷に忍び込む。屋敷で最上階にいる姫を探し、刀でその縄を切って救出すると、再び森の場面となり二人の強敵が追ってくる。敵の刀や手裏剣はジャンプしたり伏せたりしてよける。ただし"妖坊"は炎と金棒で襲ってくるので注意。影の持ち人数を全部失うとゲーム終了だが、一定得点以上で一人追加となる。基板販売のみで価格未定。

影の伝説

エキサイティング・アワー

プレイフィールドが低くなり

親子でプレイも

関西精機「チェックス・ジュニア」

アイスホッケー採用のアーケードゲーム機「チェックス・ジュニア」が、㈱関西精機製作所（本社京都、古川謙三社長）から九月中旬発売となった。

これは米国ICE社開発「チェックス」のジュニア版で、プレイフィールドを約十㌢低くして子どもが楽にプレイできるようにしたもので、親子でも楽しめるようになった。また外観のデザインも上部は従来機と同じだが、基台部分が変更されている。

ゲーム内容は従来機と同様で、二人が向かい合ってヤキトリ式バー（五本）により選手を動かし、パックを運びながら試合を進めていくもの。上部透明ドームの頑丈さ、迫力の音響効果などが特徴。定価八十五万円。

チェックス・ジュニア

データから「撃墜王」基板

空中戦と地上戦

VD機「ロードブラスター」も

データイースト㈱（本社東京、福田哲夫社長）からVDゲーム機「ロードブラスター」が八月下旬発売となり、またTVゲーム機「撃墜王」が九月十三日発売となった。

「ロードブラスター」はレーザーディスク採用のTVゲームで、カリフォルニアからニューヨークまで米国横断のカーアクションを展開する。画面は運転席から見た景色（アニメ）で、下部にメーター類がある。全部で九パターンあり、各パターンで画面に表示される指示に従ってレバーとボタンを操作する。操作指示は次の四種類ある。①矢印が点滅した方向にレバーを倒す方向指示、②赤い枠に照準を合わせてボタンを押すクラッシュ攻撃の指示、③ボタンによるスーパーチャージの指示、④ブレーキ（ボタン）の指示。車が一定回数破壊するかゴールまで完走すればゲーム終了。同社従来のVDゲーム機からの改造用ROMキット販売のみでOP価格二十二万八千円。

「撃墜王」は第二次大戦の空中戦と地上戦を内容としたもので、画面は戦闘機または戦車のコックピットから外を見たもので、下部に各種メーター類と得点を表示。全部で八パターンあり、各パターンで空中と地上の場面がそれぞれ四回ずつ展開する。八方向レバー（レバーの方向に画面がスクロール）と発射ボタンを操作し、照準内に敵機が入れば発射する。逆に敵の発射弾が入れば画面にヒビが入り、二発命中でアウト。ゲームは戦闘機の離陸操作から始まり、敵との闘い、そして着陸操作という展開になっている。敵戦闘機や戦車が画面に大きく現われ迫力がある。三回アウトでゲーム終了。基板販売のみでOP価格十五万八千円。

撃墜王

ロードブラスター

話題のマシン

新感覚のボールゲームを採用

部屋の中身交換

アイレムの「ロットロット」基板

無数のボールを誘導してポケットに入れていくという内容のTVゲーム機「ロットロット」が、アイレム販売㈱（本社大阪、高嶋由之社長）から九月十三日発売となった。

これは徳間書店から基本的な遊び方の許諾を得たもので、十六の仕切られた部屋があり、壁がランダムに開閉しており、そこへ上部からボールが次々と落ちてくる。各部屋はボールが十五個入れば満杯で、隣の部屋に空きがある時に仕切りブロックが消えれば、そこからボールが隣の部屋へ転がり入っていく。下部にある四つの得点ポケットにボールが入るとその得点が得られるが、左下のポケットはアウト。

画面上に赤と青のスティックがあり、レバーで赤スティックを動かすと、青スティックがその後をついてくる。途中でボタンを押すと両スティックが指す部屋のボールがそっくり入れ替わるので、得点の高いポケットにより多くのボールが落ちるように操作していく。左下ポケットにボールがあるとカニが上ってきて床のワイヤーを切るので注意。一定回数アウトでゲーム終了。基板販売のみでOP価格十四万八千円。

ロットロット

ナムコから宇宙戦争「モトス」基板

"宇宙蜂"を退治

アタリシステム1「ピーターパックラット」も

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）からTVゲーム機「モトス」が九月下旬発売となる。また米国アタリゲームズ社製TVゲーム機「ピーターパックラット」が、九月上旬発売となっている。

「モトス」は太陽エネルギーを地球へ供給するソーラーベースが"スペースビー"によって宇宙に四散してしまったため、装甲艇"モータースパナー"（モトス）を発進させて、ソーラーベース上でスペースビーと熱い戦いを繰り広げる、という内容のゲーム。モトスの操作は八方向レバーとボタンで行ない、体当たりしてスペースビーをソーラーベースの外へ弾き飛ばし、すべてのスペースビーを落とすと、一ラウンドクリアとなる。途中で機能アップを図れるパーツを集め（画面下に表示）レバーとボタンで選択して使うことができる。パーツは巨大ビーも吹っ飛ばせるパワーパーツ（最高七つまで装着可能）、離れたところへも飛んでいけるジャンプパーツの二種類がある。モトスの持ち数がなくなればゲーム終了。基板販売のみでOP価格十二万八千円。

次に「ピーターパックラット」はコンバージョン用"アタリシステムI"第二弾で、制限時間内に宝物を集めて家に持ち帰るゲーム。アニメタッチで美しい色彩の画像が特徴。全部で三場面（ガラクタ置き場、下水溝、大木）、十五ラウンドの展開があり、ゲームスタート時にラウンドを選択できる。プレイヤーは"ピーターパックラット"を八方向レバーと二つのボタン（ジャンプとシュート）で操作する。

犬、ネズミ、クモ、ヘビ、ネコなどの動物たちが邪魔をするが、これらをジャンプで避けたり石を投げて防ぐ。石は拾って投げつけ、当たると相手を一定時間気絶させることができ、動物によっては一緒に飛んだり泳いだりすることもできる。不思議なパイプやエスカレーター式はしごなども出現する。すべての宝物を持ち帰るとラウンドクリア。動物に触れるとアウトで、一定回数触れるとゲーム終了。ROMキット販売のみでOP価格十三万八千円。

アタリシステム1「ピーターパックラット」

モトス

味方機を奪還し、自在に

合体分離で攻撃

日本物産から「テラクレスタ」

宇宙戦争がテーマのTVゲーム機「テラクレスタ」が、日本物産㈱（本社大阪、鳥井末治社長）から近々発売となる。

これは同社「ムーンクレスタ」をアレンジしたもので、背景が多彩に変化する中、いろいろなフィーチャーが加えられている。画面は上から下へスクロールし、敵機が次々と攻撃してくるのを発射ボタンで撃破していくが、途中で味方機が五機まで合体と分離を行ないながら攻撃できるのが最大の特徴。

敵の格納庫を破壊するごとに奪われていた味方機が上昇してくるので、これと合体していく。合体するごとにワイドな攻撃が可能となり、また分離して拡散ビームも使用できる。その間背景は"巨獣魔境"、恐竜群のいる火山地帯、遺跡の町、敵の心臓部である機械化都市と移り変わっていく。

そして味方機すべて（四機）を奪還し、計五機合体に成功すれば火の鳥に変身し、無敵の連続撃破が可能となる。一定数の味方機が撃破されるとゲーム終了だが、一定得点以上で一機追加となる。同社ラウンドテーブル型と基板での発売が予定されており、それぞれ価格は未定。

テラクレスタ

（昭和55年９月上旬〜60年９月上旬の間の認可分）

現在有効な TVゲーム機の電気用品型式認可番号

① 凡例

記載要領は型式認可番号、認可年月日、事業者名（都道府県名）の順。昭和55年９月上旬から60年９月上旬までの５年間に認可された「電子応用遊戯器具」つまり業務用ＴＶゲーム機をすべて収録した（データは官報ならびに日本電気用品試験所の資料に基づいている）。

② 電気用品取締法において、ほとんどのアミューズメントマシンが甲種電気用品として型式認可を受けることが義務づけられている。〒91の電気遊戯盤、電気乗物、〒94の光源応用遊戯器具、〒95の電子応用遊戯器具がそれである。ここでは数量的に最も多く出回っている電子応用遊戯器具のみを収録している。

③ これらの型式認可の有効期間は５年間であり、有効期間を過ぎて製造されるものは当然ながら電取法違反になる。違反しないようメーカーは注意すべきであるし、オペレーターは違法品を使わないよう気をつけねばならない。（編集部）

〒95-2068	55.9.4	㈱ロジテック（神奈川）
〒95-2081	55.10.4	日昭電器㈱（東京）
〒95-2085	55.10.9	辰巳電子工業㈱（大阪）
〒95-2087	55.10.16	大洋技研㈱（兵庫）
〒95-2088	55.10.16	ジーエムサービス㈱（東京）
〒95-2093	55.11.10	成川滋（神奈川）
〒95-2094	55.11.10	サン電子㈱（愛知）
〒95-2098	55.12.2	任天堂㈱（京都）
〒95-2116	56.1.20	㈱大永製作所（神奈川）
〒95-2122	56.2.3	㈲北海製作所（東京）
〒95-2130	56.2.24	㈱タイトー（東京）
〒95-2150	56.3.20	富士電子工業㈱（千葉）
〒95-2156	56.4.8	七尾電機㈱（石川）
〒95-2158	56.4.23	㈱ユニバーサル（栃木）
〒95-2180	56.5.26	㈱ハチオ（神奈川）
〒95-2183	56.6.12	㈱テーカン（東京）
〒95-2184	56.6.12	㈱テーカン（東京）
〒95-2185	56.6.5	㈱ナムコ（東京）
〒95-2194	56.6.18	大森電気㈱（東京）
〒95-2204	56.6.26	データイースト㈱（東京）
〒95-2206	56.6.30	コナミ工業㈱（大阪）
〒95-2220	56.7.21	ユニオン電子工業㈱（大阪）
〒95-2222	56.7.29	㈱レジャーインスツルメントクリエイター（大阪）
〒95-2257	56.10.9	㈱八千代電器産業（東京）
〒95-2258	56.10.9	㈱八千代電器産業（東京）
〒95-2260	56.11.4	コナミ工業㈱（大阪）
〒95-2269	56.11.26	パシフィック工業㈱（東京）
〒95-2273	56.11.28	長田電機㈱（大阪）
〒95-2279	56.12.22	㈱テーカン（東京）
〒95-2284	56.12.23	㈲三旺電機（神奈川）
〒95-2294	57.1.14	㈱ナムコ（東京）
〒95-2330	57.3.15	㈱ナナオ（石川）
〒95-2333	57.3.20	㈱コロナ商事（大阪）
〒95-2334	57.3.20	㈱コロナ商事（大阪）
〒95-2341	57.4.13	大洋技研㈱（兵庫）
〒95-2345	57.4.12	㈲三旺電機（神奈川）
〒95-2347	57.4.16	明昌特殊産業㈱（大阪）
〒95-2348	57.4.16	㈱ギャジット（東京）
〒95-2351	57.4.19	㈱ジャパンレジャー（東京）
〒95-2354	57.4.21	㈱東洋技研（奈良）
〒95-2355	57.4.21	㈱東洋技研（奈良）
〒95-2368	57.5.19	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2375	57.5.28	サンリツ電気㈱（神奈川）
〒95-2376	57.5.28	バリー・リース㈱（大阪）
〒95-2382	57.6.4	コナミ工業㈱（大阪）
〒95-2387	57.6.8	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2395	57.6.15	データイースト㈱（東京）
〒95-2400	57.6.22	㈱ジャパンレジャー（東京）
〒95-2401	57.6.22	㈱ジャパンレジャー（東京）
〒95-2404	57.6.30	サンリツ電気㈱（神奈川）
〒95-2412	57.7.14	任天堂㈱（京都）
〒95-2417	57.7.21	㈱キワコ（神奈川）
〒95-2418	57.7.21	㈱テーカン（東京）
〒95-2420	57.7.23	㈱ナナオ（石川）
〒95-2421	57.7.23	パシフィック工業㈱（東京）
〒95-2421-1	57.7.23	㈱タイトー（東京）
〒95-2421-2	57.7.23	㈱大永製作所（神奈川）
〒95-2421-3	57.7.23	㈱東平商会（静岡）
〒95-2424	57.8.5	㈱ユニバーサル（栃木）
〒95-2446	57.9.6	大森電気㈱（東京）
〒95-2447	57.9.6	㈱ユニバーサル（栃木）
〒95-2450	57.9.8	日本物産㈱（大阪）
〒95-2452	57.9.20	グリーン電子㈱（東京）
〒95-2455	57.9.30	大森電気㈱（東京）
〒95-2459	57.10.18	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2468	57.10.26	㈱タイトー（東京）
〒95-2469	57.10.26	㈱協和産業（東京）
〒95-2470	57.11.5	新大分産業㈱（三重）
〒95-2471	57.11.5	新大分産業㈱（三重）
〒95-2473	57.11.12	㈱タイトー（東京）
〒95-2480	57.12.1	㈱タイトー（東京）
〒95-2481	57.12.1	東洋電気通信㈱（東京）
〒95-2508	58.2.1	㈱ナムコ（東京）
〒95-2509	58.2.1	㈱ナムコ（東京）
〒95-2524	58.2.15	東洋電気通信㈱（東京）
〒95-2525	58.2.15	㈱サコム（山梨）
〒95-2538	58.3.9	㈱サコム（山梨）
〒95-2556	58.4.5	㈱エフ・レック（東京）
〒95-2561	58.4.9	㈱ユニエンタープライス（宮城）
〒95-2566	58.4.20	フタバ産業㈱（大阪）
〒95-2567	58.4.20	東洋電気通信㈱（東京）
〒95-2480-1	58.5.6	㈱大永製作所（神奈川）
〒95-2480-2	58.5.6	㈱東平商会（静岡）
〒95-2585	58.5.18	グリーン電子㈱（東京）
〒95-2598	58.5.27	㈲寿商事（東京）
〒95-2603	58.6.4	㈱バンダイ（東京）
〒95-2608	58.6.17	㈱テーカン（東京）
〒95-2615	58.6.27	㈱タイトー（東京）
〒95-2628	58.7.19	任天堂㈱（京都）
〒95-2629	58.7.19	㈱レジャーインスツルメントクリエイター（大阪）
〒95-2630	58.7.19	㈱ニューフジコロム（大阪）
〒95-2631	58.7.19	㈱サコム（山梨）
〒95-2647	58.8.9	㈱テーカン（東京）
〒95-2655	58.8.27	トランスワールド商事㈱（大阪）
〒95-2656	58.8.27	辰巳電子工業㈱（大阪）
〒95-2664	58.9.10	㈱ユニバーサル（栃木）
〒95-2665	58.9.19	京都電産㈱（京都）
〒95-2674	58.10.21	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2685	58.11.14	高砂電器産業㈱（大阪）
〒95-2686	58.11.14	㈱エスエヌケイエレクトロニクス（大阪）
〒95-2687	58.11.14	近江電子工業㈱（滋賀）
〒95-2691	58.11.19	中国船井電機㈱（広島）
〒95-2692	58.11.19	㈱カワクス（大阪）
〒95-2704	58.12.6	アルユメ㈱（東京）
〒95-2705	58.12.6	アルユメ㈱（東京）
〒95-2615-1	59.12.14	㈱大永製作所（神奈川）
〒95-2615-2	59.12.14	㈱東平商会（静岡）
〒95-2706	59.12.14	コナミ工業㈱（大阪）
〒95-2707	59.12.14	㈱サコム（山梨）
〒95-2729	59.2.2	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2738	59.2.15	㈲共立工業（神奈川）
〒95-2739	59.2.15	㈱テーカン（東京）
〒95-2751	59.3.15	アイレム㈱（大阪）
〒95-2762	59.3.27	岡山船井電機㈱（岡山）
〒95-2771	59.4.10	大平技研工業㈱（岐阜）
〒95-2783	59.4.27	㈱タイトー（東京）
〒95-2783-1	59.4.27	㈱大永製作所（神奈川）
〒95-2788	59.5.9	㈱テーカン（東京）
〒95-2789	59.5.9	㈱ジー・エム商事（東京）
〒95-2790	59.5.9	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2791	59.5.9	㈱ナムコ（東京）
〒95-2792	59.5.11	㈱シグマ（東京）
〒95-2793	59.5.11	㈱シグマ（東京）
〒95-2796	59.5.11	辰巳電子工業㈱（大阪）
〒95-2802	59.5.24	任天堂㈱（京都）
〒95-2812	59.6.6	任天堂㈱（京都）
〒95-2826	59.6.22	㈲寿商事（東京）
〒95-2827	59.6.22	㈱テーカン（東京）
〒95-2820	59.6.22	データイースト㈱（東京）
〒95-2830	59.7.10	コナミ工業㈱（大阪）
〒95-2834	59.7.10	㈱コグレ（埼玉）
〒95-2835	59.7.12	㈱ユニバーサル（栃木）
〒95-2858	59.8.2	アルファ電子工業㈱（埼玉）
〒95-2861	59.8.14	㈱タイトー（東京）
〒95-2862	59.8.14	㈱テーカン（東京）
〒95-2875	59.9.7	㈱エスエヌケイエレクトロニクス（大阪）
〒95-2888	59.10.16	㈱タイトー（東京）
〒95-2889	59.10.26	㈲日立自動機械製作所（茨城）
〒95-2893	59.10.31	大平技研工業㈱（岐阜）
〒95-2902	59.11.14	㈲共立工業（神奈川）
〒95-2904	59.11.26	㈱ナムコ（東京）
〒95-2912	59.11.30	㈲ボナンザエンタープライゼズ（神奈川）
〒95-2913	59.11.30	㈲ボナンザエンタープライゼズ（神奈川）
〒95-2923	59.12.12	㈱シグマ（東京）
〒95-2959	60.3.11	データイースト㈱（東京）
〒95-2965	60.3.16	㈱セガ・エンタープライゼス（東京）
〒95-2966	60.3.16	㈱ポニーベンディングサービス（東京）
〒95-2981	60.5.15	㈲ラスベガス商事（愛知）
〒95-3000	60.7.5	㈲寿商事（東京）
〒95-3016	60.8.2	㈱ジャレコ（東京）
〒95-3024	60.8.12	㈱タイトー（東京）

（注　以下９月19日まで該当なし）

謹　告

平素は格別のお引立てを賜り、厚くお礼申し上げます。

この度、下記各社がそれぞれの役割のもとに発表致しました「リープフロッグ」（爆笑ジャンピングカエルシステム）はカナダのドブコ・エンタープライズ（DOBCO ENTERPRISES LTD）が開発した製品システムであり、輸入元の下記会社が独占輸入権・販売権を有し、下記会社以外は一切の販売をすることができません。

従って、下記会社に無断で模倣または類似する製品を製造、販売、輸出及びこれらの製品を使用して営業する行為は不正競争防止法、工業所有権法、著作権法等に抵触し、下記会社の正当な権利を侵害することになります。

つきましては、これらの行為のないよう充分ご注意を賜り、業界秩序の維持、健全な発展のために皆様のご理解とご協力をお願い致します。

昭和60年９月

輸入元
香川県高松市郊外牟礼町牟礼2225番地４
株式会社　ワセダ
代表取締役　熊田昌弘

発売元
京都市中京区東堀川通丸太町下ル7丁目4番地
株式会社　フジヤ
ＴＥＬ (075)211−4311
代表取締役　山口萬吉

京都市右京区西京極豆田町3番地
株式会社　関西精機製作所
ＴＥＬ (075)311−9245
代表取締役　古川謙三

時代について（V）

連載小説〈48〉

朝日のごとく爽やかに

和佐 健吉

「あ、林さん、川東専務から連絡があったのですけど」

「そう。有難う」

川東とは高校が同じだった。

仕事が出来る奴とおもったことは一度もなかったのだが、泳ぎ方が上手だったのだろう、林が気がついた時にはさっさと重役になっていた。

社歴からいっても林は大学を卒業するとすぐにこの商社に入り、ここ一発という仕事はみなきめてきたという自信があったのだが、今はそういう自信とそういう仕事のやりかたが会社にとっては邪魔になる時代であった。

まずメダカとして、あるいは雀として群れながら、目立たないように、たとえ、この場合はこうした方がいいとおもっても自分の意見を述べない、出来るだけうなずくことだけにしておかなければならない。

林洋一が入社した頃の会社はこうではなかった。

そりゃあ、気があう友だちと二、三人で昼飯を食べに行ったり、時間があれば喫茶店で珈琲を飲んだりもしたが、今のように課長や係長の後に金魚のうんこのようにながながとつながって昼飯に出かけて、昼飯を食べながらも課長や係長の話を御説ごもっともと一同がうなずいている光景などは想像することも出来なかった。

組織とか管理とか言われていることの実態はあいうことなのかと林は馬鹿馬鹿しくなる。

会議と称するものの回数も一年毎に多くなってきているが、その内容はといえば、上意下達の連絡会議に過ぎないので、分りきったことを事細まかに文書化したものをエライさんが読みあげて、自画自賛するのに対して一同がうなずいているというのが多かった。

以前はそう会議と称するものがもたれることはなかった。ちょっと打ち合わせをすればそれで充分であり、重要なデータについては手帖にメモもとったりはしたのだが、文書にしたものは文書を回せばすむことで、逆に文書を会議の席上で文書の通りに読んだりしたら時間の浪費であると叱られそうな雰囲気が会議を支配していた。

仕事の仕方の小さな点については誰でも先輩のやりかたを見様見真似で身につけていったものであり、それについて今のように研修会とか会議とかがわざわざもたれることは稀であった。

やたらに人に聞くということはどちらかというと自分の無能さをさらすことに通じるようで慎しんでいたものだ。

それが、林が驚いたことには、廊下でちょっと聞いたのだが、

「A課では週に三回も会議を開いて、その週の計画、仕事の分担、進度、反省などについて緻密な説明、話しあいがもたれてるそうよ」

「うちの課では放ったらかしだものね。会議なんて全然せずに、あの課長さん自身、仕事に自信がないのじゃない」

と女子の事務員が話していた。

よほど一言苦言を呈しそうになった。しかし、それも大人気ないとおもい黙って通り過ぎた。

林はA課の業務の内容がごく単純な作業の繰返しに過ぎず、それだけの会議が必要でないことも、また、そういうA課の課長がごく無能であることもよく知っていた。

もうひとつの課は社の中でも非常に重要な部門であり、ここの課長は一見豪放磊落であるが実際には仕事の細部まで常に気をくばっていて万事遺漏なくやり遂げることが出来る人であった。

多分あまり会議をもたないのは、その課が本当に多忙なのと、それに備えて、仕事を知らない人を仕事をよく知っている人で包囲するようなシステムで話よりも実戦で身体に仕事を叩きこむようなやり方をその課長がとっているからであった。

会議をもって、上席に座って、言っても言わなくてもいいことというよりは、むしろ言わなくてもいいことばかりでも言ってなかったら、今時の新入社員は仕事が出来る人とはとってくれないとおもうと、林は情なかった。

川東は新聞配達をしながら、N大の夜間へいってた。

日曜日は夕刊の配達がなかったからか、数度、林の下宿を訪ねてきたことがあった。

どういう話をその時にしたのか殆んど記憶は薄れてしまっている。

「高校とちがって大学の夜間は、昼と同じように四年で卒業出来るからよかったよ」

「教授が言ってたけど昼の学生よりも、夜間の学生の方がずっと熱心だそうだよ」

「今、ワルラスをやってるけど、原書ばかりで授業をするから大変だよ。その前の国富論は英語だったから楽だったけどさ」

林は川東が話すのを憐れみをもった寛容さで、一言もはさまずに聞いているだけで、これではまともな話は出来やしないとおもっていた。

N大の入試を落ちた人がいるということも聞いたことがなかった。いつもその当時は定員割れの大学であった。

高校で世界史の時間に川東がマルクスはロシャ人であると答えて教師の失笑をかったこともあった。

川東の英語は試験の点数がいつも一桁で追試ばかり受けていたことも知っていた。

N大を出てからは小さな町工場に勤めていて、江東の辺りで自転車の後に大きな籠をつけて走っているのに、二、三度逢ったことがある。

高度成長期に入ってから、林の勤めている商社でも人手不足で中途採用を多くするようになる。

ある朝、

「今度、この社にお世話になることになりました」

と、川東が挨拶に来た時には林は少少驚いた。

おいおいワイシャツの襟ぐらいはきちんとアイロンをあてておいて貰いたいものだとおもったが、この時も何も言わなかった。

「やあ」

と言っただけで、何も用事はなかったがすぐ机の方へ向きをかえてしまった。

OCTOBER 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■テーブル型ＴＶゲーム機 (TABLE VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	−	タイガーヘリ（タイトー） Tiger-heli (Taito)	7.67
❷	−	魔界村（カプコン） Ghosts 'n' Goblins (Capcom)	7.15
3	1	草野球（タイトー） Sandlot Baseball (Taito)	6.80
4	2	グラディウス（コナミ） Gradius (Konami)	6.50
❺	−	スイートギャル・サマー（日本物産） Sweet Gal Summer* (Nichibutsu)	6.50
6	6	スイートギャル（日本物産） Sweet Gal* (Nichibutsu)	6.20
7	3	いっき（サン電子） Farmer's Rebellion (Sun Electronics)	5.80
8	7	１９４２（カプコン） 1942 (Capcom)	5.79
9	8	タンク（新日本企画） T.N.K.III (SNK)	5.64
10	9	ナイトギャル（日本物産） Night Gal* (Nichibutsu)	5.62
11	5	飛龍の拳（タイトー） Hiryu No Ken (Taito)	5.10
⓬	16	クラウンズゴルフ・イン・ハワイ（エスコ貿易） Crowns Golf in Hawaii (Esco)	5.00
⓭	18	ドルアーガの塔（ナムコ） The Tower of Druaga (Namco)	5.00
14	14	バラデューク（ナムコ） Baraduke (Namco)	4.93
⓯	20	ＶＳシステム　テニス（任天堂） VS. System Tennis (Nintendo)	4.86
⓰	17	オセロ（フジワラ） Othello (Fujiwara)	4.86
⓱	26	ロードランナー・バンゲリング帝国の逆襲（アイレム） Lode Runner-The Bungeling Strikes Back (Irem)	4.85
⓲	43	エキサイティングサッカー（アルファ電子） Exciting Soccer (Alpha)	4.80
19	18	スーパーバスケットボール（コナミ） Super Basketball (Konami)	4.67
20	11	キング・オブ・ボクサー（ウッドプレイス） King of Boxer (Woodplace)	4.63
21	15	雀王（新日本企画） Jang-oh* (SNK)	4.63
22	21	ＶＳシステム　ベースボール（任天堂） VS. System Baseball (Nintendo)	4.57
㉓	28	スターフォース（テーカン） Star Force (Tehkan)	4.56
23	4	ツインビー（コナミ） Twin Bee (Konami)	4.56
㉕	43	ドラゴンバスター（ナムコ） Dragon Buster (Namco)	4.50

* The Traditional Japanese Games

■アップライト、コックピット型ＴＶゲーム機 (UPRIGHT/COCKPIT VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ハングオン（ライドオンタイプ）（セガ社） Hang-On (Ride On Type) (Sega)	9.47
2	2	ハングオン（シットダウンタイプ）（セガ社） Hang-On (Sit Down Type) (Sega)	9.40
3	3	バギーボーイ（辰巳電子） Buggy Boy (Tatsumi)	8.17
❹	5	ＴＸ－１　Ｖ８（辰巳電子） TX-1 V8 (Tatsumi)	7.00
5	4	宇宙戦艦ヤマト（タイトー） Space Battleship Yamato (Taito)	6.63
❻	8	ＴＸ－１（辰巳電子） TX-1 (Tatsumi)	5.75
7	6	ポールポジションII（ナムコ） Pole Position II (Namco)	5.50
8	7	ワイバーンＦ－０（タイトー） Wyvern F-0 (Taito)	5.00
❾	10	ウルトラクイズ（タイトー） Ultla Quiz (Taito)	5.00
10	9	サンダーストーム（データイースト） Thunder Storm (Data East)	4.83
⓫	15	モナコグランプリ（セガ社） Monaco G.P. (Sega)	4.67
12	11	ＧＰワールド（セガ社） GP World (Sega)	4.63
⓭	14	マーブルマッドネス（アタリ） Marble Madness (Atari)	4.50
⓮	19	スーパー・ドンキホーテ（ユニバーサル） Super Don Quix-Ote (Universal)	4.50
14	12	ポールポジション（ナムコ） Pole Position (Namco)	4.50

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	ソーセラー（ウィリアムズ） Sorcerer (Williams)	6.67
2	2	スペースシャトル（ウィリアムズ） Space Shuttle (Williams)	5.67
❸	4	サイベルノート（バリー） Cybernaut (Bally)	4.50
4	3	ストライカー（ゴットリーブ） Striker (Gottlieb)	4.00
❺	8	ブラックピラミッド（バリー） Black Pyramid (Bally)	3.67

調査ご協力店（順不同）

ルナパーク（東京・新宿）、ロサ・ゲームランド（東京・池袋）、ドリームイン河原町（京都・四条河原町）、タイトースペシャル（大阪・梅田）＝㈱タイトー；　Ｊ＆Ｂ（東京・神田）、ＵＦＯ（東京・鶯谷）、セガセンター・ニュー光（大阪・心斎橋）、モンテカルロ立命（京都・北区）、カーニバルプラザ（東京・新宿）＝㈱セガ・エンタープライゼス；　プレイシティキャロット新宿店（東京・新宿）、ビッグキャロット新橋店（東京・新橋）、なんばシティビッグキャロット（大阪・難波）＝㈱ナムコ；　ゲームスポット・チェスター（大阪・梅田）、アメニティパーク・リノ千日前店（大阪・千日前）、アメニティパーク・リノ梅田店（大阪・梅田）＝㈱アポロ；　ワールドゲーム・ミヤコ（東京・新宿）＝㈱東京キャビオート；　名鉄レジャック（名古屋・駅前）＝㈱水野商会；　ビデオイン・キャッスル（小倉・駅前）＝㈲太平会館；　ビデオイン・マツヤ（京都・今出川）＝㈱岡田商会；　玉造ゲームセンター（大阪・玉造）＝峯興業㈲；　ボウルタカハシ・ゲームセンター（大阪・阿倍野）＝㈱大阪サービスゲームス；　ゲームコーナー・プルプル（北海道・札幌）＝須貝興行㈱。

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの　数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、9：すばらしい人気と売上げ、8：大変いい人気と売上げ、7：いい人気と売上げ、6：まあいい人気と売上げ、5：平均的なもの、4：平均以下（以下省略）

新風営法でゲームセンターはどう変るか？「新風営法入門講座」㉒

「許可証」の掲示義務

旧法での扱いから厳しくなった点に注意

問　法令用語や法令解釈について、少々わき道にそれたことになります。結局、「八号営業」に該当する営業なのかどうかを見定めるのが、どうも一番やっかいな問題のようで、この点に触れると先に進めないような気がしますので、とりあえずこの点は保留にしておいて、また「許可申請」のところへ戻りたいと思います。

そこで「八号営業」に該当することが明らかな営業で、営業許可を得るために「許可申請」をする、その場合さまざまな添付書類が必要になってくるが、それらの書類は法第四条の「許可の基準」を満たすことを確認するものである──そこまではわかりました（本シリーズ⑰参照）。さて、ここに完ぺきなまでに作成された許可申請書と添付書類が揃い、所轄の警察署を通じて都道府県公安委員会に提出しました。もちろん必要な「手数料」も納付しました。ところが、三ヵ月を経てもまだ許可が得られないとしたら、これは何が原因になっているのでしょう。

答　新風営法第三条では「許可を受けなければならない」とし、第四条では「許可をしてはならない」としていますね。許可制になっている古物商でもこれは同じです。新風営法第三条第一項は要するに、風俗営業を許可制にすることを明らかにするとともに、その許可手続きの基本を示しているものであり、第四条は許可基準を定めたものと言うことができます。以下第五条で、許可の手続きなどと続きますが、「何日以内に公安委員会は許可しなければならない」という趣旨の条文はどこにも見当りません。

これは許可性の本質とも関係があります。許可制は本来、「一般的禁止の解除」であり権利ではない、というもので、この観点からすると「（ある条件のもとで）許可しなければならない」という法令はありえない、ということになります。ましてや「何日以内に」など考えられません。そういう意味から、たとえ許可申請した後に何ヵ月も経て許可されたとして、その期間は行政側の事務処理能力との関係で論じられることはあっても、長いとか短かいとか論じようがないのではありませんか。

今回は「八号営業」が新たに風俗営業という許可制になったため、経過措置による既存店の許可申請と新規出店の許可申請を合計すると、五月三十一日現在ですでに許可されているものが五千六百四十一軒、申請中のものが二万一千二百三十九軒と合計二万六千八百八十軒あることになっています。この合計数は五月十二日現在の二万五千五百五十二軒より五％ほど増加していますが、その理由は何も示されていません。警察当局ではデータを公表したがらない傾向があり、分析は容易ではありませんが、いずれにせよ事務処理能力を考慮した場合、一度に二万軒を越える許可申請があれば、全部処理するのに相当な期間がかかるのは仕方ないのではないでしょうか。

むしろ警察許可の必要な風俗営業になったことの重大さにもっと関心を払ってほしいものですね。申請から許可に至る期間が長すぎると言える立場かどうか、営業者や業界側にはそれが問われているのですよ。

問　わかりました。では、ここで簡単なことをひとつ。許可される場合、許可証を営業者が手にした時が許可の時となるのでしょうか。例えば、自動車の運転免許証と同じように、許可証の交付が許可効力の発生となるのでしょうか。

答　基本的には、公安委員会が許可した旨の意思表示（許可の通知）が申請者に到達すれば、許可の効力が生じるわけです。しかし実際には、新法第五条第二項にあるように、公安委員会が許可したときは許可証を交付する、となっており、許可証の交付が許可の通知とされています。従って許可証の交付が許可効力の発生となります。

なお「許可証」は、許可を受けた者とそうでないものとを明らかに区別するもので、それを公けに証明しているところからその営業についての許可を〝公証〞している、と言えます。

問　その意味で「許可証」は営業者にとって大きな意義があるわけですが、新法第六条の「許可証の掲示義務」にはどういう意味があるでしょう。というのは、許可証を必らずしも「見やすい場所に」掲示していないケースもありますので。

答　実は旧法のもとでは施行条例に入っていた事項でした。しかも許可証を営業所に備えつけておくことすら義務づけていなかった府県もあり、旧法下では許可証の扱いはいろいろでした。そして備えつけ義務が定められていても、罰則がなかったりしました。

新法では第六条で明文化していますし、罰則も定められています。この意味で法規制が厳しくなっていますが、旧法の考えを持つ営業者もいるということでしょう。「見やすい場所に」掲示しておかねばなりませんよ。

問　許可証の「亡失または滅失」があったときは速やかに公安委員会に届出て、再交付を受けることになっています。「許可証の返納」（第十条）もあり、許可証には特別の意味がありそうですね。

新風営法を勉強する会

Overseas Readers Column

"Federation" of Local Operators Assn. Prepared

In 42 out of 47 prefectures in Japan, there are already operator associations of coin-operated amusement games. There are already about 1,700 members of these associations. Recently, there is an active move towards establishing a "Federation" of these local associations. At the meeting of the "Preparation Committee for Establishment of Federation" held September 6 (under the chairmanship of Akio Nakanishi, chairman of Tokyo Amusement Machine Operator's Association), preparations were nearly accomplished, and it was decided that on October 23 a general meeting for establishment of "Federation" will be held in Tokyo. When the "Federation" is established, it will become an organization representing Japan's amusement operators in both name and reality. Accordingly, Nihon Amusement Machine Operators Association (NAO) will be dissolved October 22, since it is no longer recognized to be a representative organization. Concerning the relations between NAO and "Federation", however, opinions remain split into two, with the one asserting that NAO has no relations with "Federation", and the other asserting that "Federation" is to take over NAO. Thus, from the very beginning of establishment, "Federation" will get confused.

At the meeting of "Preparation Committee for Establishment of Federation" held September 6, a variety of problems were discussed towards establishment, with the result that articles of association, representative system and rules of membership fees were drafted. At the same time, however, it was decided that all these drafts be examined in detail after establishment of "Federation". Thus, by postponing finalization of various subjects, the Preparation Committee decided to hold a general meeting for establishment to start "Federation" in the near future. The very nature of the Committee remains problematical. A member who is also chairman of a local association said: "Even when problems are discussed one by one, we cannot arrive at an agreement endlessly. We can doubt even the very starting point. Moreover, NAO is asserting that though in an irregular manner, it is a representative of operators. Though we are dissatisfied, as long as we continue to complain, establishment of "Federation" will be put off endlessly. Hence, we have merely compromised".

Establishment of "Federation" is strongly aspired by amusement operators who are under strict control of "New Fuei Act", due mainly to the fact that NAO has so far negotiated, as a representative of operators, with administrative and legislative authorities. The greatest achievement of NAO is that, by adhering to the assertion that game machines to be controlled under "Operation No. 8" "should not be distinguished between gaming devices and amusement games", it succeeded in having this assertion to be accepted by the authorities. Thanks to this "achievement", operators who are operating gaming devices, including slot machines and video pokers, and amusement games, including arcade games, at the same location, have been benefited with slight simplification of proceedings (they cannot anyway escape strict regulations). On the other hand, due to this achievement, even those operators who are operating amusement games (we have never heard of cases in which they were used for gambling) alone, have been subjected to strict control as "Operation No. 8".

An operator said: "I have operated games, such as "Pac-man" and "Donkey Kong", which can never be used for gaming, and I don't open my location till late at night. My location has never been haunted by players who are criminals or minors who may commit a crime. Despite this fact, why must I file an application for operation with police, together with a medical certificate that I am not insane or drug addict? It is sure that there are operators who are engaged in gambling, but it should be the task of police to lead juvenile delinquents who may commit a crime, in a right direction, shouldn't it? I think the "New Fuei Act" is quite mistaken". It seems that operators having such assertion have not joined NAO. In their eyes, NAO has played a very misleading role.

In this sense, it is quite welcome that "Federation" be organized as a representative of operators, and along with it, NAO be dissolved, since it is expected that "Federation" will not make such an error as has been made by NAO – though we cannot be sure that this expectation is not betrayed. Since local associations themselves are likely to be managed in a democratic manner, "Federation" will inevitably be split, if this expectation is betrayed. Such being the case, there is a great expectation.

At present, TAMOA, which is a local association in Tokyo, is taking the lead in establishment of "Federation". By October 5, the actual number of local associations which will join "Federation" will be totaled. Based on it, a general meeting of establishment of "Federation" will be held in Tokyo. Since it is very promising, future developments are worth watching, though there are many problems.

Y. Suekado Succeeds To Taito's President

Youjiro Suekado

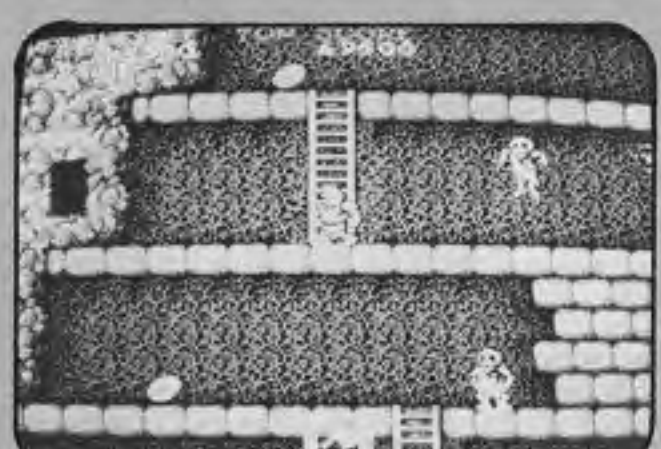
At the beginning of September, Akio Nakanishi, president of Taito Corporation of Tokyo, talked to some people in amusement business. According to it, it was unveiled that Nakanishi will invite Youjiro Suekado, former president of Crown Radio Corp. Japan, and he himself will remain a director having no rights to represent the management, and that this change will take place in the near future.

The official announcement will be made presently through a general meeting of stockholders and a meeting of the board of directors on September 11. The details will be reported in the next issue.

According to a person concerned, Taito's stockholders consist of Kogan family (Asya Kogan, Rita Kogan and Abraham Kogan) which occupies 90%, Kyocera Corporation of Kyoto which occupies 8%, and a group of Taito directors, including Nakanishi, which has 2%. Until the death of Michael Kogan, the founder of Taito, on February 5 last year, all stocks had been occupied by Kogan family. Even now, Kogan family occupies almost all stocks, but Kogan family is said to intend to have its stocks listed. In fact, aimed at listing, they have absorbed its subsidiary, Pacific Industry Co., Ltd. Thus, they have made preparations in that direction. Thus, observers say that the current personnel changes are most likely to be intended for having its stocks listed.

Although the contents of Nakanishi's talks remain vague at this juncture, it is said that Nakanishi will not touch the stock listing procedures, but assume overall responsibilities for the company's business as a whole, so that from outside, Suekado will be invited as president to have him undertake the stock listing procedures. Thus, while naming Suekado as president and representative director, Nakanishi himself will remain an ordinary director. But, we must be careful, since the final decision remains yet to be made, and the current talks is basically a plan.

In 1947, Youjiro Suekado, 58, entered Yuai Yakkyoku Co. which grew into Daiei Inc. in 1957. Later on, Daiei has developed into Japan's largest retailing enterprise. In 1969 Suekado became managing director of Daiei. In 1976, by having Crown affiliated by Daiei, he became president of Crown. In 1984 he became chairman of Daiichi Kensetsu Kogyo Co., one of Daiei's subsidiaries, and retired it in May, this year. He has never been engaged in amusement business.

It's more than amazing that a person who is not a staff of Taito is named president of Taito. Why? What will Taito be like in the future? Every trade people asks so, but we have no persuasive answers yet. It is expected that Taito makes convincing replies as urgently as possible.

Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
9-16, Kamiyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan

PETER PACK RAT

ピーターパックラット

〈マーブルマッドネスに続くアタリシステムⅠ第2弾〉陽気なネズミのピーター君。今日も元気いっぱい！

The Junkyard

The Sewer

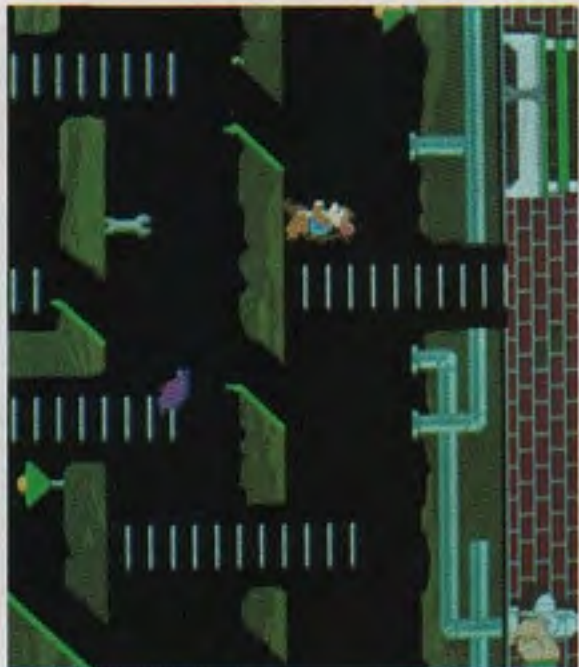
The Tree

Nite Owl

ガラクタだって？でもピーター君には、大事な大事な宝物！

飛び散った宝物を拾い集めて、すみ家に持ち帰るピーター君。
今日も宝物を求めてガラクタ置き場、下水溝、大木と大忙しです。行く手を阻む邪魔者には拾った石を投げつけて、しばらく気絶させます。
中でも、コウモリ、フクロウ、ワニなどを気絶させると、一定時間味方になって、一緒に飛んだり、泳いだりできます。
近道に使える不思議なパイプ、泳がないといけない水たまり、すばやく動けるエスカレーター式はしご等々、トリックもいっぱいです。

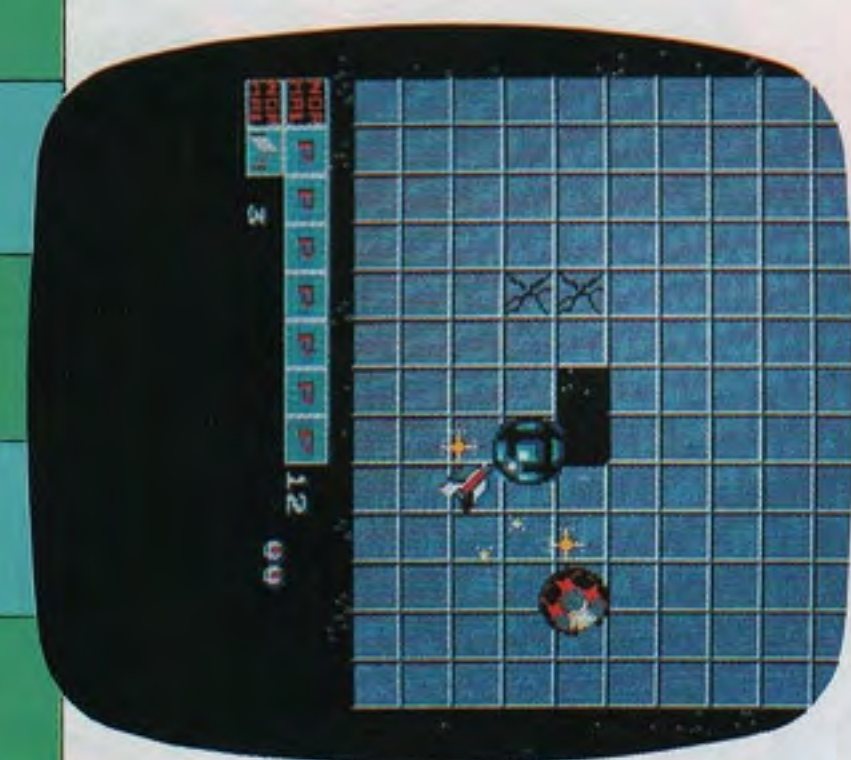
うまい人もへたな人も楽しめる、気配りシステム。

アイキャッチに秀れた、華麗なグラフィックと軽快なBGMが、プレイヤーをアニメ世界へ引き込みます。
ゲームスタート時にラウンドを選べる、ラウンドセレクト機能を搭載。プレイヤーに最適の難易度ラウンドを提供します。
さらに、コンティニュー方式内蔵のため、イライラせずゲーム継続ができ、連続プレイを誘います。

Sticky　Riff Rat　Scrapper　Clawd　Peter Pack Rat　Rats of Flatbush

namco

爆突！　モトスにフルパワー　今、熱いクラッシュウォーズが始まる。

体当りして、スペースビーをベースから弾き落とせ。

ベース上のパーツを集めて、マイシップの戦力アップをはかれ。

パーツのセレクトがゲームのカギ。巨大ビーもぶっとばせ。

モトスは地球のエネルギー危機を救う救世主だ！

2×××年、太陽エネルギーを地球に供給するソーラーベースが、突然軌道をはずれ宇宙に飛び散ってしまった。原因は、宇宙に巣喰うスペースビーだ。
迫り来るエネルギー危機。
君は、装甲艇モータースパナー（モトス）を操作して、スペースビーに体当り、宇宙のかなたへ弾き飛ばすのだ。

パーツを集めて、戦力アップ

モトスに装着できるパーツは2種類。
(1)パワーパーツ：モトスをパワーアップ。最高7つまで装着可能。
(2)ジャンプパーツ：これを装着すれば、離れたところへもひとっ飛び。
集めたパーツは、ラウンドセレクト前に自由にセレクト。しかし、パーツはすべて使い捨て、1ラウンドしか有効ではないのだ。うまく使ってラウンドを進めよう。

モトス　Motos

「遊び」をクリエイトする　株式会社 ナムコ
本　社　〒146 東京都大田区矢口2-1-21　TEL 03(756)2311(大代)
営業本部　〒146 東京都大田区多摩川2-8-5　TEL 03(756)2311(大代)
西日本販売事務所　〒564 大阪府吹田市江の木町20-10　TEL 06(338)3511(代)
★遊園施設・娯楽機械★　企画・設計・製作・販売・経営・賃貸・輸出・輸入
★各種イベント★　企画・製作・実施